AMIGA JOKER
12/94
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8100,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 12 DEZEMBER '94
4 399114 907005
Exklusiv im Test
RISE OF THE ROBOTS
DIE WEIHNACHTS-HITS
HIT
ALADDIN
FIFA INT. SOCCER
SIM CITY 2000
SUPER STARDUST
PINBALL ILLUSIONS
GROSSER CD-SONDERTEIL
EXTRA! EXTRA!
MESSE: LIVE VON DER COMPUTER '94
MULTIMEDIA: CD-ROMs IM TEST
PREISAUSSCHREIBEN: TRAUM-COMPUTER ZU GEWINNEN!
INTERVIEW: SID MEIER
WAHL: SPIEL DES JAHRES '94
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
KOMPLETT GELÖST: ISHAR 3 · UNIVERSE
IMPOSSIBLE MISSION 2025
SUPER STARDUST
THEME PARK
U.V.A.
!

DIE INFO-ELITE

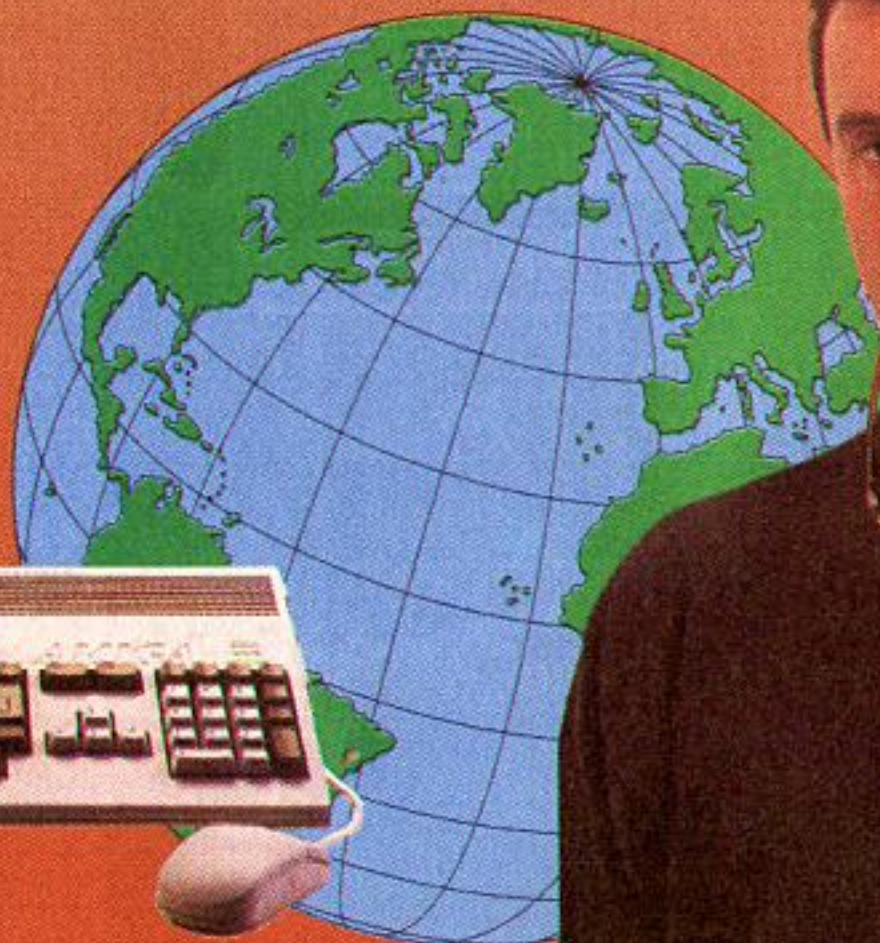
EDITORIAL

Ironisch gesagt, stehen diese Weihnachten ja voll und ganz im Zeichen des Umweltschutzes: Während allerorten der Nadelwald zwecks Christbaumgewinnung abgeholzt wird, forsten die Großverlage den Blätterwald kräftig auf – jüngstes Beispiel wäre diese pseudointellektuelle Illustrierte namens „Tanga" oder so ähnlich. Warum ich das hier erwähne? Na, weil ich mich immer köstlich darüber amüsiere, wie da mit pompösen Wortschöpfungen à la „Kompetenzmedium" für die „Info-Elite" jongliert wird. Hey, der Amiga Joker war schon immer ein kompetentes Medium. Und unsere Leser zählten schon vor Jahren zur Info-Elite, denn immerhin verstanden sie schon viel von Computern, als die meisten anderen noch ein Handbuch für ihren Taschenrechner benötigten...

Um nun unserem Ruf als Kompetenzmedium für die Info-Elite gerecht zu werden, will ich heute noch ein paar kompetent-elitäre Infos zur Lage bei Commodore loswerden. Die frohe Weihnachtsbotschaft lautet, daß Commodore UK (wo seit dem Konkurs der hiesigen Filiale alle europäischen Commo-Fäden zusammenlaufen) kurz davor steht, die Amiga-Linie endgültig in Eigenregie zu produzieren und zu vermarkten. Bereits ab Januar will man den deutschen Markt wieder mit Hardware beliefern können, wobei die Zusammenarbeit mit diversen Distributoren den Aufbau eines kompetenten Händlernetzes garantieren soll. Die Vergabe von Lizenzen einzelner Bauteile an Fremdhersteller soll zusätzlich Geld in die Kasse bringen, das dann in die Entwicklung eines 64-Bit-Amiga mit RISC-Technologie investiert wird: In spätestens anderthalb Jahren will man das neue Modell bei den Händlern haben!

Aber es kommt noch besser, denn der Amiga der nächsten Generation soll festintegrierte Routinen für schnelle 3D-Grafik samt Texture Mapping mitbringen und etwa 25mal so schnell sein wie ein A4000/40 – und das zu einem Preis, für den man heute einen 1200er kriegt! Jau, da dürften dann die Konsolen ganz schön alt und so mancher PC-Entertainer blaß aussehen. Ob das Weihnachtswunder wahr wird oder nur ein frommer Wunsch bleibt, werden schon die nächsten Wochen zeigen. Und für die wünsche ich Euch nun kompetente Unterhaltung mit diesem Heft, elitäre Geschenke unter dem Baum sowie natürlich frohe Feiertage,

Euer Michael

AKTUELL: Wahnsinn, in dieser Ausgabe schon ein **MESSEBERICHT VON DER COMPUTER '94!** Irre, bei der Gelegenheit auch ein **INTERVIEW MIT SID MEIER** persönlich! Trefft neue Spiele und alte Stars auf den
Seiten 10/11 bzw. 84/85

MESSE-MASSEN AUF DER COMPUTER '94

BELESEN: STAR-DESIGNER SID MEIER

GRATIS: Wollt Ihr Euren Traum-Computer gewinnen? Oder Top-Games ohne Ende abgreifen? Dann nichts wie ab zu den Weihnachts-Wettbewerben, wovon einer der **WAHL ZUM AMIGA-SPIEL DES JAHRES 94** gewidmet ist! Stimmige Preise und Stimmabgabe auf den
Seiten 42, 50 und 96/97/98

KOMPLETTER TRAUM-AMIGA ZU GEWINNEN!

HIGHLIGHTS: Das Beste seit Erfindung des PCs gibt's jetzt auch am Amiga – nämlich die geniale Stadtbausimulation **SIM CITY 2000** und das irre Fußballfest **FIFA INTERNATIONAL SOCCER!** Städte und Stadien auf den
Seiten 36/37 bzw. 88/89

SIM CITY 2000

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

ALLE

Games im Test

EXKLUSIV: Der Joker bringt Euch als erstes deutsches Magazin einen Test zu **RISE OF THE ROBOTS**, der Prügelarie mit der stärksten Grafik aller Zeiten! Leckerer Blechsalat auf den **Seiten 16/17**

RISE OF THE ROBOTS

KNALLER: Wie sieht das orientalische Plattform-Wunder **ALADDIN** am Amiga aus? Ist **SUPER STARDUST** wirklich so super? Bringt **PINBALL ILLUSIONS** den ultimativen Flipper-Spaß? Die Antworten bringen jedenfalls unsere Tests auf den **Seiten 18, 20 und 32/33**

PINBALL ILLUSIONS

SUPER STARDUST

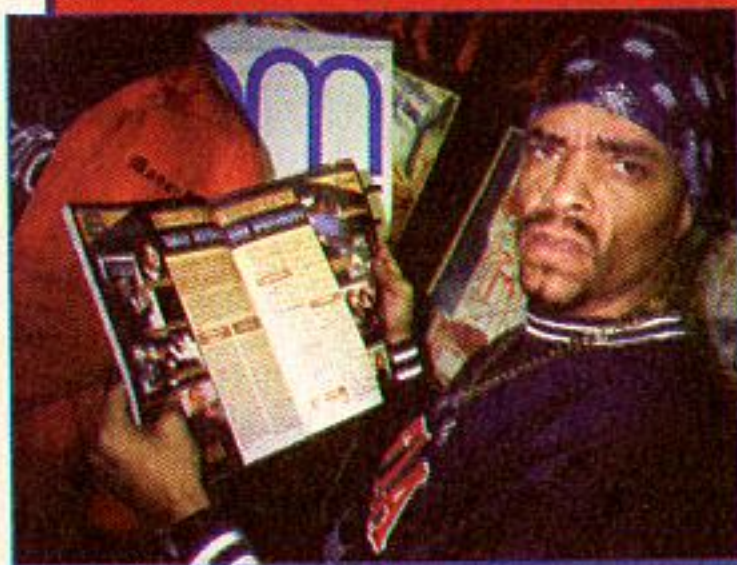
ALADDIN

MULTIMEDIA: Im großen CD-Sonderteil findet Ihr **2 CD-ROMs FÜR DEN AMIGA AM PRÜFSTAND**, ein Special über **VERSPIELTE MUSIK-CDs**, das neue **WORLD CUP GOLF** im Preview und die Mega-Hüpficals **THE MISADVENTURES OF FLINK** und **MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE** im Test. All das und noch viel mehr im **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**

WORLD CUP GOLF

THE MISADVENTURES OF FLINK

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE

BETRIEBSGEHEIMNIS

Aus der Abteilung „Prominente Joker-Leser" hat diese Ausgabe ja bereits Sid Meier zu bieten – doch wer hätte gedacht, daß auch der böse Ice-T zu unseren guten Fans zählt? Und wer, daß der Kerl überhaupt lesen kann...

Aber vielleicht ist es ja auch genau andersherum, und wir sind Fans des gnadenlosen Schnellsprechers? Euch kann's egal sein, wir haben den Rapper jedenfalls anläßlich eines Konzerts in München getroffen und die Gelegenheit genutzt, um ihn für Euch nach ein paar privaten Vorlieben auszuquetschen – etwa was Computerspiele betrifft.

?: *Man sagt, du wärst ein ebenso großer Zocker wie Rapper und vor allem einem kleinen Kämpfchen am Monitor nie abgeneigt. Verrat uns doch deine aktuellen Favoriten!*

Ice-T: Eine Wohltat, mal nicht über meine neue Scheibe plauden zu müssen! Also, „Mörtel Kombat" hat mir sehr gut gefallen, auch das Basketballspiel „NBA Jam". Doch derzeit bin ich von meinem neuen „Virtua Fighter"-Automaten kaum noch loszueisen.

?: *Hey, so was hätten wir auch gerne! Nimmst du das Teil eigentlich auf deine Tourneen mit?*

Ice-T: Natürlich nicht, aber unser Bassist Mooseman hat ein Mega Drive dabei und spielt immer „Ecco the Dolphin" – witzig, was?

Mooseman (beleidigt): Na und? Das ist doch ein gutes Spiel!

Ice-T (grinst): Mit Delphinchen spielen, jaja...

? (besänftigend): *Nun laß ihn doch, immerhin heißt ein Titel auf eurer neuen Platte „Born Dead" ja „Surviving the Game". Laßt ihr euch etwa öfter von Games zu diesen wilden Texten inspirieren?*

Ice-T: Schon, aber eigentlich dient das ganze Spielen doch eher der Entspannung. Andererseits kann man sich auf meiner neuen interaktiven CD am Ende auch umbringen...

?: *Makaber. Na, jedenfalls herzlichen Dank für das nette Gespräch!*

Ice-T: Yo Mann, kein Problem!

So, dann bewundert mal schön Ice-T mit seiner Lieblingslektüre – und natürlich unsere wie immer brandaktuelle Teststatistik.

Absolute Katastrophe	**(00%-10%)**	**0**
Katastrophe	**(11%-20%)**	**0**
Total zum Vergessen	**(21%-30%)**	**0**
Zum Vergessen	**(31%-40%)**	**0**
Muß nicht sein	**(41%-50%)**	**0**
Nix Besonderes	**(51%-60%)**	**3**
In Ordnung	**(61%-70%)**	**2**
Schwer in Ordnung	**(71%-80%)**	**4**
Erste Sahne	**(81%-90%)**	**5**
Megastark	**(91%-100%)**	**1**
Hit-Ausbeute		**4**
Megahits		**1**

MIXER

BOOK-WARE

Der Media Verlag hat wieder zugeschlagen, um uns bzw. Euch mit zwei höchst unterschiedlichen Titeln aus seinem aktuellen Programm zu versorgen: Es wartet Lesestoff für Amiga-Kenner und Spaßvögel.

Anton Mückls Schmöker **Amiga Dos 2.0/3.0** (550 Seiten, 39,90 DM, beigelegte Disk) erklärt ausführlich alles Wissenswerte über den Umgang mit der „Freundin": von der Workbench über Shell-Befehle, AREXX-Scripts und die diversen Editoren bis hin zu den Fehlermeldungen des Trackdisk-Device. Die Lektüre lohnt besonders für A1200-Besitzer, da Commo diesem Rechner ja kein Amiga DOS-Handbuch beilegt. Um eine Sammlung von Cartoons, Comics und Satiren rund um den Rechenknecht handelt es sich hingegen bei **Mein Computer und ich** von P. Pauly und Frank-Reiner Renk (140 Seiten, 19,90 DM). Locker vom Hocker erzählen die Autoren Stories aus dem täglichen Leben eines Users – ein ideales und auch nicht allzu teures Weihnachtsgeschenk für jeden Leidensgenossen. Bezug: **Media Verlag, Tel.: 08387/80 52**

BETRIEBS-MODERNISIERUNG

Weil der Betrieb nicht nur bei Datenbankern stimmen muß, liefert Commodore das Amiga Operating System seit kurzem in der aktuellen Version 3.1 aus.

Im Vergleich zum alten OS 2.0 (und erst recht zu Kickstart 1.2/1.3) hat sich viel getan: Die Workbench spricht Deutsch, erstrahlt in bis zu 256 Farben, kann abhängig von der Hardware alle möglichen Grafikauflösungen nutzen und sieht überhaupt hübscher aus – die Shell versteht mehr Befehle und liest nun auch MS-DOS-formatierte Disketten. Für Besitzer eines A1200/4000 mit OS 3.0 sind vor allem die im ROM verankerten Routinen zum Ansteuern von CD-Laufwerken neu, die übrigen Änderungen fallen in der Praxis kaum auf. Das rund 180,– DM teure OS 3.1 besteht aus sechs System-Disketten, vier Handbüchern und ROM-Chips, deren Einbau allerdings nicht ganz unproblematisch ist. Näheres bei: **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**

DATEN-BANKER

So ein Amiga mag zwar alles andere als der klassische Büroknecht sein, aber die Datenverwaltung per Computer beherrscht auch dieser Digi-Entertainer aus dem Effeff!

Von XZess kommt dazu das passende Software-Paket **OfficeEngin** mit vier separaten Programmen: Die „Adress Engine" dient als digitales Adreßverzeichnis, „Cash Engine" ist ein Kassenbuch für das Haushalts- oder Taschengeld, „Post Engine" soll die Abwicklung des Postverkehrs und „Invoice Engine" das Verwalten von Rechnungen erleichtern. Allen gemeinsam ist eine hübsch verspielte und leicht bedienbare Benutzeroberfläche mit Online-Hilfe; der Funktionsumfang kann dagegen nicht ganz mit professionellen Lösungen mithalten. Wer mindestens OS 2.0 unter der Haube und 129,– DM in der Tasche hat, kann sich an folgende Adresse wenden:
XZess Software-entwicklung
Hohenzollernstr. 97
80796 München

OfficeEngine
Benutzerhandbuch

NUMMER FÜNF MALT

Durch das Erscheinen des brillanten „Brilliance" hat Electronic Arts' Pinsel-Klassiker „Deluxe Paint" ja viel von seinem einstigen Glanz verloren – aber die elektrischen Künstler sind schon am Polieren und wollen noch vor Weihnachten mit dem gründlich überarbeiteten **Deluxe Paint V** die Softwareateliers stürmen. Wieder ein Posten mehr für den Wunschzettel…

Borgis BRANCHEN GEFLÜSTER

FROHES FEST?

Die Mülheimer Spieleschmiede BLUE BYTE hat zum Weihnachtsfest etwas ganz Besonderes ausgeheckt: Hit-Games wie DIE SIEDLER und HISTORYLINE werden zum Supersparpreis von 64,95 DM angeboten!

Das ist schön, gar nicht schön ist hingegen, daß man laut Marketingleiterin BEATE HERTZLER in Zukunft wohl keine neuen Spiele mehr für die „Freundin" herausbringen wird. Zum einen seien die Verkaufszahlen von Amigasoftware stark rückläufig, zum anderen ließen sich aufwendige Simulationen wie etwa „Battle Isle II" nicht so einfach umsetzen. Und so wird ALBION, das neue Rollenspiel des Stardesigners ERIK SIMON („Ambermoon"), wohl dem CD-ROM der DOSen vorbehalten bleiben. Hoffen wir auf ein Weihnachtswunder…

(NICHTS) NEUES VON COMMODORE

Noch immer ist nicht klar, wie es bei COMMODORE weitergehen soll – und noch immer hofft die gesamte Branche, daß Commos englischer Marketingleiter DAVID PLEASANCE die Reste des Unternehmens in einem Managing Buyout aufkauft. Tatsächlich soll bereits ein finanzstarker Partner gefunden sein, das Outing behält man sich aber für eine Anfang Dezember in London stattfindende Amiga-Entwicklerkonferenz vor.

X-BASE SUCHT PROGRAMMIERER

Die Redaktion der Computer- und Videospielshow X-BASE im ZDF sucht talentierte junge Programmierer, die ihre Spiele in der Sendung vorführen möchten. Außerdem ist man interessiert an selbstprogrammierten Games, die sich per Telefontastatur steuern lassen. Wer also ein geeignetes Spiel in der Schublade hat oder schnell eines basteln kann, der schreibt an:

Firma MME
FSM Studio
Spieleredaktion X-Base
Bahnhofstr. 33
85774 Unterföhring

CORE DESIGN VERKAUFT

Das englische Nobel-Label CORE DESIGN wurde im Oktober an die CENTREGOLD-Unternehmensgruppe verkauft, es gehört jetzt dem Branchenveteran GEOFF BROWN, der vor vielen Jahren U.S. GOLD gründete.

Der bisherige CORE-Geschäftsführer JEREMY SMITH, der inzwischen auch im Management von U.S. GOLD sitzt, führt weiterhin die Geschicke der Company. Neben Amiga- und PC-Titeln will man sich im SEGA-Konsolengeschäft engagieren, derzeit sind da Entwicklungen für das neue MEGA DRIVE 32X und den SATURN in Arbeit.

FACTOR 5 WANDERT AUS

Nicht nur, daß die Kölner Starprogrammierer um JULIAN EGGEBRECHT keine Amiga-Soft mehr produzieren wollen – nein, jetzt spielen die Jungs auch noch mit dem Gedanken, in die USA auszuwandern! Grund für den Standortwechsel ist nicht nur die kalifornische Sonne, sondern auch ein Angebot von LUCAS ARTS in San Rafael, wo man die fähigen Jungs von FACTOR 5 in nächster Nähe wissen will.

CHRIS HÜLSBECK SELBSTÄNDIG

Soundmagier CHRIS HÜLSBECK steht wieder auf eigenen Füßen: Unter dem Namen CHRIS HÜLSBECK MEDIENPRODUKTION machte er sich kürzlich selbständig – schon auf der Computer '94 in Köln präsentierte er seine Musik-CDs an einem eigenen Stand.

HÜLSBECK, der einst den Soundwettbewerb für eine C64-Zeitschrift gewann, für RAINBOW ARTS komponierte, mit AUDIOS/KAIKO einen wirtschaftlichen Reinfall erlitt und schließlich Anteile seiner Firma an SOFTWARE 2000 verkaufte, will künftig seine Sounds auf eigene Rechnung verkaufen und sich mehr der Produktion von Musik-CDs widmen.

COMPUTER '94 IN KÖLN

Auch dieses Jahr lockte die Hard- und Softwaremesse mit ihrem Spiele-Schwerpunkt wieder Zigtausende in die Domstadt – und ihre Vergangenheit als reine Amiga-Show konnte und wollte sie dabei nicht verbergen!

Jubel, Trubel, Heiterkeit am Joker-Stand

Endlich Eiszeit: Icequake

Fast wie im Fernsehen: ranTrainer

Und er kommt doch: Ikarions Hattrick

Mad News are good news!

Aufgrund der immer noch unklaren Situation bei Commodore (näheres dazu im Branchengeflüster) sah man zwar in den beiden Messehallen allenthalben hängende Köpfe, doch gab es eigentlich keinen Grund zur Trauer: Gerade weil einige Firmen sich derzeit mit Neuheiten für den Amiga zurückhalten, sehen andere Entwickler jetzt ihre große Chance gekommen. So wird 1995 eine wahre Flut an hochwertiger Soft in die Diskettenschächte bzw. auf die Festplatten aller Amigamodelle gespült werden, vom CD[32] gar nicht zu reden – die Multimedia-Konsole fand auf der Messe reißenden Absatz!

Jetzt zu unserem Ausflug an die teils beeindruckend aufwendigen Stände, wo sich oft ein Trend hin zu Spielen für mit Festplatte, CD-ROM, Turbokarte und Zusatzspeicher aufgebohrte „Freundinnen" abzeichnete:

APC/TCP

Die Politsimulanten („1990") arbeiten an einem komplexen Hotelmanager. Ende nächsten Jahres sollen damit alle Amigas beglückt werden – eine AGA- und eine CD-Version sind ebenfalls geplant. Die Wartezeit will man uns mit diversen, gleichfalls noch namenlosen, Strategie- und Puzzlegames verkürzen.

DEFCOM

Seit 1992 wird in Recklinghausen nun schon an der Eishockey-Simulation **ICEQUAKE** gebastelt, im Frühjahr soll's endlich endgültig aufs Eis gehen.

GREENWOOD ENTERTAINMENT

Fußballfans dürfen demnächst mit dem **RAN-TRAINER** ihr Lieblingsteam an die Spitze der Bundesliga führen. Was da wohl der „Bundi" sagen wird?

IKARION

Anfang nächsten Jahres wird endlich das lange überfällige **HATTRICK** ins Amiga-Stadion stürmen, wobei dieser Fußballmanager mit schmucker AGA-Optik aufwartet. Zur gleichen Zeit darf man in der Satire **CARIBBEAN DISASTER** um das Präsidentenamt in einer Bananenrepublik kämpfen, während man bei der witzigen Blattmacher-Simulation **MAD NEWS** noch diese Weihnachten ablachen kann. Darüber hinaus spendiert das Ikarion-Christkind noch die sehr viel ernsthaftere Wirtschaftssimulation **ZEPPELIN**.

IMPRESSIONS

Die Profi-Strategen haben vier neue Titel in petto: Während die Feldzüge der **LORDS OF THE REALM** schon ab dem nächsten Heft über die Amiga-Bühne gehen, dürfen sich Futuro-Taktiker mit **BREACH 3** und **FRONT LINES** erst im Frühjahr ins Gefecht stürzen. Gleiches gilt auch für den Genremix **HIGH SEAS TRADER**, der sowohl über die Standard- als auch die AGA-See schippern soll.

MAGIC BYTES

BIING!, die skurrile Wirtschaftssimulation rund um Sex, Intrigen und ein Krankenhaus, nähert sich der Vollendung: Erscheinungstermin ist der 1. Januar. Was Komplexität und Systemvoraussetzungen betrifft, werden hier neue Maßstäbe gesetzt, denn neben 2 MB RAM und 15 (freien) MB auf der Festplatte empfiehlt der Hersteller eine Turbokarte, jede Men-

Die fliegenden Zigarren: Zeppelin

Die Polit-Satire: Caribbean Disaster

ge FastRAM und einen Flicker-Fixer. Die nur als Upgrade erhältliche AGA-Version benötigt gar 3 MB RAM und satte 30 MB auf der Harddisk!

MARTIN WOLF/ETERNITY ENTERTAINMENT SOFTWARE

In **HONGA TONGA** kämpfen bis zu vier Spieler in zehn Disziplinen wie Bananenbiegen oder Krokodilsurfen um die Hand einer afrikanischen Prinzessin! Der Veröffentlichungstermin für das witzige Spektakel steht allerdings noch nicht fest.

MAX DESIGN

Wollt Ihr mehr zur Wirtschaftssimulation **OLDTIMER** wissen? Einfach umblättern…

MINDSCAPE

Funsport für Amiga und CD[32] verspricht **ALIEN OLYMPICS**, während **EVASIVE ACTION** endlich packende Luftduelle auf Disk und CD garantieren soll. Auch über die Pisten von **MEGARACE** werden CD[32]-Boliden noch vor Jahresende flitzen.

NEO

Neben **DER CLOU! – DIE PROFIDISKETTE**, einer grafisch völlig überarbeiteten Erweiterung zum Hauptprogramm, war am Stand der Österreicher auch ein beeindruckendes Demo zum SF-Rolli **WHALE'S VOYAGE 2** zu sehen – die Walfangsaison startet im Frühling.

PSYGNOSIS

Die CD-Plattformen von **THE MISADVENTURES OF FLINK** haben wir ja bereits im Test, bis zur nächsten Ausgabe soll auch **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS** fertig sein. Mann, wir können's kaum noch erwarten!

SOFTWARE 2000

In Anbetracht der 60.000 verkauften Exemplare von „Bundesliga Manager Hattrick" will die Eutiner Softwareschmiede weiterhin Amiga-Games stricken – darunter ihre zweite Karl-May-Versoftung **DURCH DIE WÜSTE**.

STARBYTE

Eine Festplatte ist für das lustige Adventure **BAZOOKA SUE** wohl unabdingbar, die Umsetzung vom PC wird aber noch ein Weilchen dauern. Gleiches gilt für den Kino-Manager **BIG PICTURE**.

TIME WARNER INTERACTIVE/MIRAGE

Für einen wahren Menschenauflauf am Joker-Stand sorgte die exklusive Präsentation der Futuro-Prügelei **RISE OF THE ROBOTS** – warum, sagt Euch unser großer Exklusivtest!

U.S. GOLD

Noch in diesem Jahr erscheinen zwei Titel für sportliche Zocker, wobei die Ralley **POWER DRIVE** auf Amiga und CD[32] abgeht; **WORLD CUP GOLF** dagegen nur auf Schillerscheibe. Mehr zu diesem genialen Spiel im Preview dieser Ausgabe.

VIRGIN

Neben dem heiß ersehnten **CANNONFODDER 2** sollen vor Jahresende noch der Flugi **OVERLORD** sowie der spielbare Disney-Film **DER KÖNIG DER LÖWEN** (siehe Preview) in den Regalen stehen.

UND WAS GAB'S SONST NOCH?

Na, jede Menge Prominenz wie Sid Meier und Sepp Maier, tolle Events wie z.B. eine Live-Übertragung der Computerspielshow X-BASE, Karaoke-Wettbewerbe und natürlich den phantastischen und allzeit dicht umlagerten Fahrsimulator „Cruisin' USA" am Joker-Stand. Sowie die beruhigende Erkenntnis, daß auf absehbare Zeit für frisches Amiga-Futter gesorgt ist! (st)

Neue Walgesänge mit Whale's Voyage 2

Der große Eisenbahnraub: Der Clou! – Die Profidiskette

Adelheid, es ist soweit: All New World of Lemmings

Der May wird kommen: Durch die Wüste

Saustark und abenteuerlich sexy: Bazooka Sue

Und wieder sprechen die Kanonen: Cannonfodder 2

OLDTIMER

Am PC haben die Byte-Ingenieure von Max Design diese historische Wirtschaftssimulation der umfangreichen Art soeben vom Band rollen lassen, jetzt sind die Automobilhersteller am Amiga dran!

Was einst mit „1869" begann und dann kurz vom futuristischen Survival-Training in „Burntime" unterbrochen wurde, setzen die Österreicher hier nun fort: akribisches Wirtschaften vor historisch korrekter Kulisse. Es geht also zurück in die Goldgräberzeit der Auto-Mobilisierung…

Ja, zwischen 1886 und 1929 stießen die Techniker noch fast jede Woche in neue Dimensionen vor, die Kaufleute stürzten sich begeistert auf den jungfräulichen Markt, und der Rest der Menschheit erkannte immer deutlicher, daß so eine Benzinkutsche auf dem Hof eine Menge Vorteile mit sich bringt. Es war die Zeit der unternehmerischen Erfolgsgeschichten und der ersten Autorennen – wozu hier wie dort natürlich auch die großen und kleinen Verlierer gehören, die von der rasanten Entwicklung schlicht überrollt wurden. Am Amiga-Bildschirm wird die dramatische Schlacht um Marktanteile und Sekundenbruchteile (richtig, es ist ein Rennspiel eingebaut) demnächst zwischen bis zu zwei menschlichen Managern und der vom Rechner gesteuerten Konkurrenz toben:

Man darf seine eigenen Automobile entwickeln, produzieren und verschachern, wobei das auf Europa beschränkte Szenario und das rundenweise organisierte Gameplay zunächst einmal alle gängigen Features einer Wirtschaftssimulation bieten. So fungiert der von oben gezeigte und gleich mehrere Screens umfassende Firmensitz als Hauptmenü; das vom Schwierigkeitsgrad abhängige Anfangskapital investiert man in Fabrikationsanlagen, unterschiedlich qualifiziertes Personal und „Rohmaterial" wie Motoren, Fahrwerks- und Karosserieteile, das anfangs von außen zugekauft, später natürlich auch selbst entworfen und gebaut wird. Die Prototypen darf man sogar selbst auf einer grafisch sehr reizvollen Teststrecke ausprobieren, bevor sie als Kleinwagen, Mittelklassegefährt, Sportflitzer oder Luxusschlitten in Serie gehen. Sobald genügend Boliden zur Verfügung stehen, sind auch Rennen in vier Varianten möglich, wobei der mit einem Sieg verbundene Werbeeffekt dabei ebenso reizt wie die erstmals am Amiga realisierte Voxel-Grafik. Und weil der Realismus hier nicht vor den Fabriktoren endet, beeinflussen auch solche Ereignisse wie der Ausbruch des Ersten Weltkriegs den Geschäftsgang recht nachhaltig.

Ergänzt wird diese Wirtschaftssimulation mit angeschlossener Rennstrecke durch ein integriertes Multimedia-Lexikon samt Digi-Filmchen aus der originalen Automobil-Geschichte. Den kompletten Dreierpack gibt's allerdings nur auf dem CD32 bzw. ab einem 1200er, in der Standard-Fassung wird man aus Platzgründen auf Rennen und Lexikon verzichten müssen. Aber zum Trost erscheinen alle drei Versionen gleichzeitig – und das schon in wenigen Wochen! (md)

Der König der Löwen

Weihnachten ohne einen neuen Disney-Streifen, das wäre ja wie ein Nikolaus ohne Bart! Dieses Jahr ist der Trickfilm-Löwe los, und natürlich soll der König der Tiere bald auch über die Amiga-Savanne herrschen.

Wer König werden will, muß freilich erst mal als Prinz anfangen, und das tut hier auch der Hauptdarsteller: Zu Beginn der Filmhandlung hinterläßt der putzige Simba noch einen wenig ehrfurchtgebietenden Eindruck. Und als Papa Löwenkönig dann eines unschönen Tages vom machtgierigen Scar gestürzt wird, muß unser junger Held fliehen. Unterschlupf findet er eher unstandesgemäß bei einem Warzenschwein namens Pumbaa und der Meerkatze Timon, was ihn aber nicht daran hindert, sich zu einem imposanten Mähnenträger auszuwachsen – und als solcher sein Reich vom bösen Onkel Scar zurückzufordern…

Damit Simba seine Krallen auch in den Amiga schlägt, hat ihn Virgin zu einem Jump & Run der Sonderklasse versoftet, aber wer hätte von den englischen Jungfrauen schon weniger erwartet? Spätestens seit ihrer genialen Umsetzung des letztjährigen Disney-Hits „Aladdin" wohl niemand. Und so stehen der digitalen Großkatze demnächst zehn lange Levels bevor, wo sie auf Hyänen, Nashörner, Giraffen oder Explosivkäfer treffen wird. Sollte es ihm da mal an den Pelz zu gehen drohen, kann Simba nicht nur laufen und springen, sondern auch ein markerschütterndes Gebrüll vom Stapel lassen. Später lernt er dann noch, mit Klauen und Zähnen umzugehen, damit der Schurke Scar am Ende auch wirklich das Nachsehen hat. Davor gibt's freilich noch ein Wiedersehen mit den Zieheltern Pumbaa und Timon, die in Bonusstages ihre ganz speziellen Talente (u.a. herzhaftes Rülpsen!) ausleben dürfen.

Damit all das am Bildschirm zum Grafik- und Animationsfeuerwerk gerät, haben die Disney-Zeichner persönlich mit Hand angelegt: Zu Beginn hüpft der junge Simba noch etwas unbeholfen über den Screen, während die erwachsene Version schon erhaben schreitet und ihren Gegnern höchst geschmeidig an die Gurgel geht. Die Präsentation sollte die Hardware aber wirklich voll ausreizen, also hat man zusätzlich noch 3D-Abschnitte untergebracht, wo der tierische Held dann etwa vor einer Horde tobender Gnus flieht. Dazu kommen Zwischensequenzen, Sprachausgabe und die originale Filmmusik, natürlich inklusive Elton Johns Titelsong. Überhaupt lag es den Designern sichtlich am Herzen, den Geist der Filmvorlage einzufangen – was wohl einerseits an den Perfektionisten bei Disney und andererseits daran liegen dürfte, daß Virgin seine Kunden nicht nur unter den Kinogängern vermutet. Auch wer den Streifen nicht gesehen hat, soll schließlich Spaß am Spiel haben.

Ob das Endprodukt den Ansprüchen gerecht wird, können wir Euch hoffentlich in einem Test in der kommenden Ausgabe berichten, denn immerhin soll der Löwe noch vor Weihnachten im Diskettenschacht brüllen. Rrrroarrr! (mic)

RISE OF THE ROBOTS

Wir sind die Roboter – und wo wir sind, da fliegt das Blech: Digi-Karatekas, Street Fighter und Kampfelfen legen wir mit der linken Diode auf die Matte, denn wer sich mit uns anlegt, der legt sich mit dem besten Prügelspiel aller Zeiten an!

Seit Monaten werden Mirages Roborecken von kampflustigen Amiganern herbeigesehnt, jetzt sind sie da und verdienen sich ihre Vorschußlorbeeren quasi mit links. Denn dieses Spiel tritt nicht umsonst auf jedem Amiga-Modell mit einer eigens programmierten Version an; tatsächlich reizt es die Hardware wirklich gnadenlos aus: Die vorliegende AGA-Fassung kommt einer grafischen Revolution gleich!

Die hiesigen Stahlkolosse und ihre Arenen wurden nämlich weder mit einem Malprogramm gepinselt noch real gefilmt und dann am Bildschirm nachbearbeitet – statt dessen hat man die komplette Optik zunächst als Drahtgittermodell entworfen und anschließend per Raytracing zum Leben erweckt. Das Ergebnis dieser monatelangen Detailarbeit sind prächtig animierte Kampfroboter mit Rippen, Muskeln, Fingergelenken und allem, was sonst noch zu einer bewegten Mechano-Anatomie gehört. Natürlich geht es in vollen 256 Farben zu Sache, wobei die Sache selbst an traditionelle Kampfsport-Klassiker wie „IK+" oder „Budokan" anknüpft: Statt sich, wie es derzeit im Genre üblich ist, mit einer Unzahl verschiedenster Button-Kombinationen herumschlagen zu müssen, löst der Spieler alle Hiebe und Tritte mit einprägsamen Joystickbewegungen und einem einzigen Feuerknopf aus. Daß das hohe Spieltempo dem geübten Fighter trotzdem eine ganze Reihe effektiver Special-Moves (wie z.B. Schulterblock, Unsichtbarkeit etc.) ermöglicht, verdient deshalb ein Sonderlob.

Vor der Auseinandersetzung ist freilich darüber zu befinden, ob der Kampf über drei, fünf oder sieben Runden geht und ob er nach 30, 60, 90 Sekunden oder erst nach dem endgültigen K.o. eines Fighters abgebrochen wird. Außerdem lassen sich der Schattenwurf der Recken sowie das Erschüttern des Screens bei besonders harten Treffern an- und abstellen, was aber keinerlei Einfluß auf das eigentliche Gameplay hat. Anschließend dürfen sich die Teilnehmer des Zwei-Spieler-Modus auf ein gegenseitiges Handikap einigen und so eventuelle Unterschiede in der spielerischen Kampferfahrung ausgleichen. Abschließend wählen Duellanten wie auch im Übungsmodus befindliche Solisten dann ihr Alter ego aus einer sechs Blechköpfe starken Mannschaft. Doch ob von einem Kollegen oder dem Amiga gesteuert, der Gegner ist stets ein blauer Cyborg – was vermutlich mit der herzlich belanglosen Vorgeschichte um diese Mensch-Maschine zu tun hat…

Keineswegs belanglos sind indessen die individuellen Techniken, welche jeder der angebotenen Charaktere hier im Schlagrepertoire hat. So gibt es etwa einen Laderoboter, der sich auf tiefe Kicks und hohe Sprünge spezialisiert hat, eine Mechano-Spinne, die ihre Gliedmaßen über den halben Screen strecken kann, und einen äußerst beweglichen Militärrobbi, der selbst vor einem Handstand nicht zurückschreckt. Im Missions-Modus muß der Cyborg in Händen des Solisten dann all diese (nun vom Computer gelenkten) Mech-Krieger hintereinander auf die Matte legen, um schließlich im Finale dem im Optionsmenü nicht anwählbaren „Supervisor" gegenüberzutreten – einem Kampfmonster aus Flüssigmetall, das á la „Terminator 2"

Tanz der Blechmänner

Der Robbi mit der großen Reichweite

Alles Gute kommt von oben…

David gegen Goliath?

morphen und so etwa seine Handkante zur tödlichen Speerspitze umformen kann!

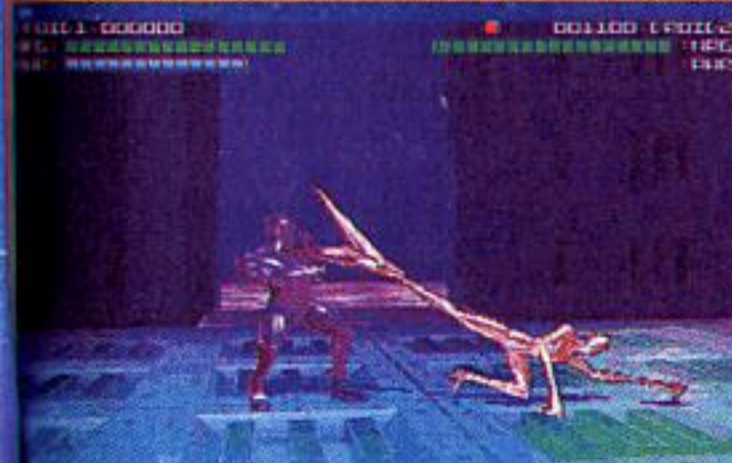
In der Arena stellt die CPU ihre Lernfähigkeit unter Beweis und stattet die von ihr kontrollierten Kämpen mit erstaunlicher Intelligenz aus; doch keine Sorge: Der variable Schwierigkeitsgrad überfordert Einsteiger genausowenig, wie er Martial Arts-Experten unterfordert. Die Wucht der Schläge läßt sich exakt dosieren, und Treffer wirken sich je nach Körperteil unterschiedlich auf die Konstitution bzw. Energieleiste des Getroffenen aus – wie es sich gehört, richtet ein Hieb gegen den Schädel also mehr Schaden an als beispielsweise ein Schlag gegen die Elle. Im Ernstfall fliegen dann wortwörtlich die Fetzen, denn nach besonders harten Treffern purzeln schon mal Schrauben und Nieten zu Boden, oder ein Robbi zerfällt gar in seine gesamten Einzelteile.

Zahlreiche Zwischenbildchen und -animationen sowie eine irre Soundkulisse aus harten Gitarrenriffs und knalligen FX begleiten das Kampfgeschehen ausgemacht stimmungsvoll; die Musik der CD-Version wird dann sogar Queen-Mitglied Brian May persönlich beisteuern. Natürlich hat eine solche Power-Präsentation ihren Preis: Das Game kommt auf satten 13 Disketten daher. Zwar ist es theoretisch auch direkt von der Scheibe spielbar, aber wer ungetrübten Spaß an dieser starken Robot-Dressur haben will, sollte es doch besser auf eine Festplatte nieten. Die optimale Konfiguration beinhaltet darüber hinaus eine Turbokarte bzw. eine 32-Bit-RAM-Erweiterung, da solche Extras das Spieltempo noch um den letzten Tick beschleunigen.

Weil wir diesem innovativen Produkt gegenüber fair sein wollten, bezieht sich unsere Wertung auf die erwähnte Top-Ausstattung, trotzdem dürfen auch Amigos mit weniger PS unter der Haube relativ bedenkenlos zuschlagen. Immerhin birgt Rise of the Robots schon aufgrund der gewaltigen Präsentation mehr Spaß als jede andere Amiga-Keilerei; daß das Prügelgenre nicht unbedingt neu definiert wird, ist dabei nebensächlich: Mirage hat Standards gesetzt, die so bald keiner übertreffen wird! (rl)

Robies: Alle sieben

Da hilft nur der Fußfeger!

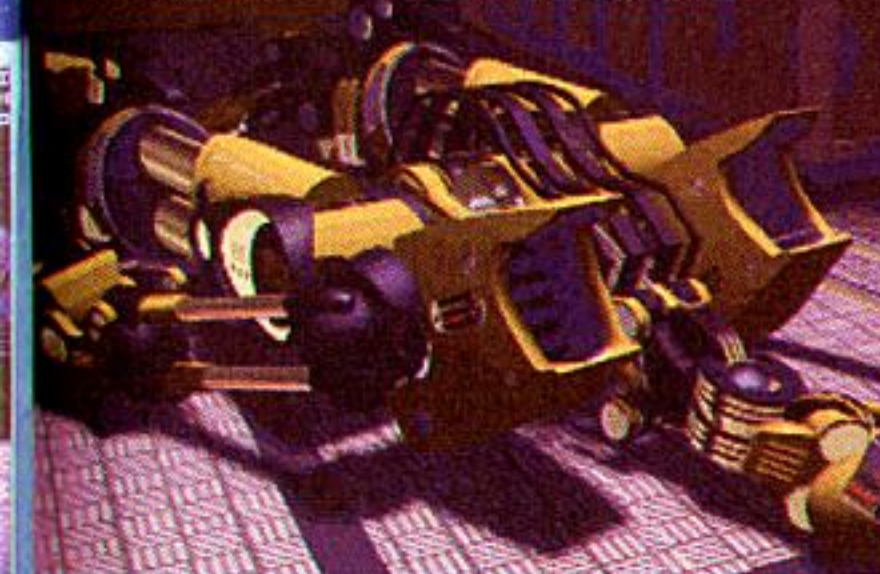
Wer austeilt, muß auch einstecken können...

Prächtige Zwischengrafiken, was?

RISE OF THE ROBOTS
(MIRAGE/
TIME WARNER INTERACTIVE)
ROBO-KEILEREI

91% „GEWALTIG"

MEGA HIT

GRAFIK	88%
ANIMATION	92%
MUSIK	84%
SOUND-FX	86%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	92%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 99,-

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	13	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

SUPER STARDUST

Ziemlich genau ein Jahr mußte verstreichen, bis aus dem normalen „Stardust" für normale Amigas die super(be) AGA-Version wurde. Und, oh Wunder, das Teil trägt seinen vielversprechenden Namen zu Recht!

Bereits das Original kassierte ja traumhafte Grafiknoten, doch nun hat die Bloodhouse-Crew gemeinsam mit Team 17 die optisch wohl spektakulärste Amiga-Knallerei der letzten 2000 Jahre vorgelegt. Die Gegnerformationen, Sprites und Hintergründe wurden teilweise ganz neu entworfen und im Raytracing-Verfahren mit 256 Farben komplett neu animiert – das Ergebnis ist ein irrwitziges Grafik-Feuerwerk: Stellt Euch fein schattierte Gegner vor detailverliebten Backgrounds vor, und addiert bildschirmfüllende Meteoriten, die nach Beschuß in einem riesigen Feuerball explodieren, um sich dann in kleinere Bruchstücke aufzuspalten…

Inmitten dieses Chaos rotiert des Spielers Raumschiff und schießt auf alles, was sich bewegt, und zwar so lange, bis es sich nicht mehr bewegt. Das ist gar nicht so einfach, denn man muß sein Vehikel in „Asteroids"-Manier mit einer gewöhnungsbedürftigen Rotationssteuerung über den Screen lenken. Und dabei darf man sich dann auch noch meist um mindestens ein Dutzend Space-Felsen und Angreifer gleichzeitig kümmern, die bei einer Kollision den Schutzschild anknabbern und sich nach Ablauf eines knapp bemessenen Zeitlimits in lauter lästige kleine Kamikaze-Gegner aufspalten.

Gesteigerte Aufmerksamkeit verlangen zudem die Zwischengegner verschiedenster Bauart – das gilt nicht minder für die Beschaffung der von manchen Feinden hinterlassenen Sammelicons für frische Schildpower, mehr Beschleunigung, Zusatzleben, Plasmalaser, Bouncebomben, Flammenwerfer oder Zielsuchraketen, die anschließend auf einem separaten Screen einzeln zuschaltbar sind. Nach jeweils sechs der insgesamt 30 Spielstufen versperren besonders aggressive Aggressivlinge den Weg, danach findet man sich in einem rasant zoomenden 3D-Warptunnel voller Hindernisse und einem weiteren Obermotz wieder. Echte Könner am Stick nehmen darüber hinaus an den beiden Freiwilligen-Missionen teil und suchen im „Thrust"-Stil scrollende Unterwasser-Labyrinthe nach Power-Ups ab. An Abwechslung fehlt's also nicht, dagegen läßt die Fairneß doch etwas zu wünschen übrig. So wird trotz des herben Schwierigkeitsgrads mit dem Levelcode lediglich die Anzahl der Leben, aber nicht die sauer erarbeitete Ausstattung gespeichert. Erfreulicher ist die nun mögliche HD-Installation, selbst wenn zum Zocken immer noch die Keydisk verlangt wird. Und die Präsentation setzt sowieso neue Maßstäbe: Nie hat der A1200 bunter und bewegter ausgesehen oder sich lauter angehört – die (abschaltbaren) Techno-Nummern und FX erschallen aus acht Soundkanälen, obwohl der Amiga eigentlich bloß vier besitzt!

Trotzdem kann Super Stardust aber eigentlich nur den Actionprofis empfohlen werden; bei der angekündigten CD-Version sollten die Entwickler den Schwierigkeitsgrad also besser ein wenig zurückschrauben. (rl)

Per 3D-Tunnel in den nächsten Level

Einer der Zwischengegner

Rush-Hour im Weltall

SUPER STARDUST (TEAM 17) — A1200/4000 spezial

ASTRO-ACTION

79% „SEHENSWERT"

GRAFIK	82%
ANIMATION	94%
MUSIK	82%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	73%
DAUERSPASS	75%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	10 LEVELCODES/HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

pinball illusions

Die Datadisk „Pinball Fantasies 2" rollte zwar am Amiga vorbei, doch den wahren Nachfolger zu den „Dreams" und „Fantasies" schießt 21st Century hier zuerst ab – eine weise Entscheidung!

Flippern – ein Glücksspiel?

Extreme Sports für Kombinierer

Hires-Flippern für bessere Übersicht: Babewatch

Nomen est omen: Für „Standard-Freundinnen" bleibt der neue Mega-Flipper leider tatsächlich eine Illusion, neben den AGA-Rechnern soll nur das CD³² bedacht werden. Der Grund dafür wird jedem klar, sobald die Kugel hier erst mal ins Rollen kommt, denn selbst die schwedischen Programmier-Profis von Digital Illusions hätten diese plastische Optik, dieses rasante Tempo und diesen Knüller-Spielspaß auf einem A500 wohl kaum realisieren können!

So darf man nun endlich auch drei Bälle gleichzeitig über den Tisch jagen, und ein Tastendruck sorgt jederzeit für vollen Überblick in einer verkleinerten Hires-Darstellung. Wer die normalerweise gut zwei Screens hohen Flipper auf diese Weise in ihrer gesamten Schönheit auf den Schirm holt, muß jedoch wegen des Interlace-Modus mit einem leichten Flimmern rechnen. Egal, denn in aller Regel wird man ohnehin im turboschnellen Scroll-Modus zocken, wo neuerdings „Missionen" wie das Einfangen bzw. Treffen möglichst vieler Gangster zu absolvieren sind. Solche Szenen werden am völlig überarbeiteten Scoreboard animiert dargestellt, das jetzt zudem als Austragungsort für kleine Unterspielchen wie z.B. eine Ballersequenz dient.

Der Preis für die neuen Features ist erstaunlich niedrig: Statt vordem vier sind halt diesmal nur drei Tableaus enthalten, die dafür in puncto Design und Ausstattung um so besser gefallen. Bei „Law'n'Justice" vollführt der nun mit Glanzeffekt versehene Ball eine Achterbahnfahrt durch ein „Bladerunner"-Szenario mit etlichen Rampen und Transportkanälen. Dagegen ist der mit einem Bungee-Turm ausgestattete „Extreme Sports"-Flipper nicht ganz so komplex aufgebaut und begeistert mit seinen zahlreichen Zielbuchten wohl besonders die feinfühligen Kugelpiloten. „Babewatch" mit seinen Sonnenstränden und dem auffälligen Roulette-Kasino kann als gelungene Mischung aus beiden Geräten gelten, so daß unter dem Strich für alle Geschmäcker gesorgt ist.

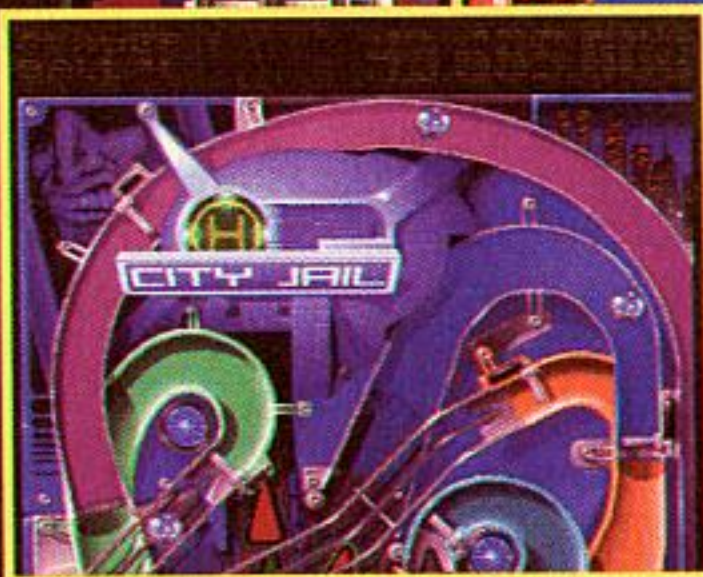
Der flippigen Troika mangelt es nicht an Bumpern, Kugelfallen und -schleudern oder Kombinationszielen für Superboni und Zusatzspiele; das realistische Roll- und Abprallverhalten der Murmel, den Mehrspieler-Modus (hintereinander), die drei Paddles pro Gerät und die vorzügliche Tastatursteuerung hat man von den Vorgängern übernommen. Allein das Rütteln und die damit verbundene Errettung der Kugel vor dem Auskanal erfordert nun deutlich besseres Timing, wobei der Kasten aber bei zu häufiger Anwendung sauer wird und sich den Plagegeist via Tilt-Funktion vom Hals schafft…

Spielspaß, Steuerung, Optik, die Musik- und Soundkulisse, hier stimmt einfach alles – und trotz der vier Disketten läßt sich die Sache auch von Floppy wunderbar zocken. Es ist also keine Illusion, die heimische Spielhölle hat tatsächlich ihren neuen Flipperkönig gefunden! (rl)

PINBALL ILLUSIONS
(21st CENTURY/DIGITAL ILLUSIONS)
FLIPPER-SIMULATION

87% „FURIOS"

GRAFIK	84%
ANIMATION	87%
MUSIK	83%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Multiball-Action bei Law'n'Justice

LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER

Im real existierenden Leistungssport feiern zur Zeit die eigentlich schon fast abgeschriebenen Veteranen wieder Triumphe – warum sollte das im Digi-Soccer also entscheidend anders sein?

Kurzum, wer das runde Leder schon eine Weile am Amiga-Monitor beobachtet, darf sich auf ein Wiedersehen mit dem im Mai getesteten „Manchester United Premier League Champions" einstellen: Rein optisch unterscheidet sich das neue Game nämlich nur durch das Iso-3D im Actionteil von den aus der Draufsicht präsentierten Kollegen, doch wurde die einst komplett britische Fußballwelt gründlich eingedeutscht. Man hat also das gesamte System von der englischen Premier League (plus drei weitere Ligen) auf die 1. und 2. Bundesliga samt den Amateurteams übertragen. Aber nicht nur die aktuellen Namen, korrekten Haut- oder Haarfarben und sonstigen Details der Spieler sind erstaunlich – die Jungs agieren hier auch sehr viel spielbarer auf dem Platz!

Der Handlungsbedarf reicht vom Freundschaftsspiel über eine selbstgefertigte Liga und dem eigenen Pokalwettbewerb mit 64 Teams bis hin zur kompletten Saison für maximal vier Manager – wer will, kann sich dabei auch für ein paar Begegnungen vom Computer vertreten lassen. Allerdings sind die Eingriffsmöglichkeiten für den Manager doch relativ beschränkt; so darf er u.a. seine Jungs anhand von Statistiken beurteilen, sie bei Bedarf auswechseln und die (speicherbaren) Taktiken der aktuellen Situation auf dem Platz anpassen. In der uns vorab zur Verfügung gestellten Testversion ließen sich leider nur Teams aus der ersten und zweiten Bundesliga in den Saisonbetrieb schicken, während man gleichzeitig die Amateurmannschaften bloß in den eigenen Ligen und Pokalen selbst steuern konnte – aber Krisalis gelobte feierlich Besserung: Falls Ihr also in der Verkaufsversion umfangreichere Wahlmöglichkeiten antrefft, wißt Ihr, bei wem Ihr Euch bedanken müßt! Aber macht uns bitte nicht dafür verantwortlich, wenn man die Replays dann immer noch nicht speichern und auch die Matchdauer nicht variieren kann…

Ob das Game mit Musik aufgewertet wird, war bei Redaktionsschluß noch unklar, seine Geräuschkulisse geht jedenfalls in Ordnung. Grafisch hat sich bis auf die hübschere Isometrieperspektive gegenüber „Manchester" kaum etwas verändert, denn von dem neu gezeichneten (Publikums-) Umfeld ist in der Praxis meist wenig zu sehen. Aber immerhin sind die 3D-Animationen auf dem u.a. auch mal neblig-vereisten Rasen durchaus sehenswert. Verglichen mit „FIFA Soccer" ist das Gameplay übersichtlicher, besonders die Finessen des Paßspiels hat man hervorragend realisiert. In Sachen Taktik verweist allerdings das ausgefeiltere „Sensible World of Soccer" das benutzte Aufstellungssystem deutlich auf die Plätze.

Unter dem Strich kann der Bayern-Kapitän mit der (Action-) Konkurrenz also gut mithalten, und in einem Punkt ist er gar unübertroffen: So akkurates Datenmaterial findet man sonst nur im Privatfernsehen! (mm)

Gefahr im Strafraum

Der Joker Pokal

LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER
(KRISALIS/BOMICO)

DIGI-FUSSBALL

74%
„WIEDERHOLUNGS-SPIEL"

GRAFIK	58%
ANIMATION	63%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND	
DEUTSCH	KOMLETT	

MAILBOX

Es ist wieder Poesie-Saison: Draußen, vom Joker komm' ich her und muß Euch sagen, es weihnachtet sehr. Denn in heißen Ofenritzen sah ich Leserbriefe blitzen! Ja, Briefpapier brennt gut und tut gut. In diesem Sinne, schreib mal wieder...

Leserbriefe

HERZLICHE GLÜH-STRÜMPFE

Hallo Joker, nun hast Du also schon fünf Jahre auf dem Buckel! Vom Heft mit dem dilettantischen Cover zum meistverkauften Amiga-Spielemagazin – der Sprung muß wohl an Deinem genialen Schöpfer Michael „Big Boß" Labiner gelegen haben. Außerdem an den Super-Redakteuren, am wuuunderschönen Lächeln von Brigitta, mit dem sie sämtliche Abonnenten hypnotisierte, und sicher hat auch Brork mit „sain Koil" 'nen großen Anteil daran, konnte er damit doch prima die Konkurrenz niederhalten.

Nun bleibt mir also nix anderes übrig, als Dir weiterhin eine gute Gesundheit und Deinem Boß noch mehr Liräää zu wünschen. Im übrigen hätten Brork eine größere Koil verdient, die Redakteure einen Kompaß für den gigantischen Verlagsdungeon, und der Amiga ein langes Leben. Ach, und Oskar soll sich seinen Ausstieg nochmal überlegen! Bittebitte!!!

hofft Oskar-Fan Worschech aus Friesdorf und legt sogar eine Unterschriftenliste bei.

So eine nette Gratulation! Der Boß bedankt sich artig, Gitti lächelt hypnotisch in Richtung Friesdorf (also einfach zum Fenster hinaus), Brork koilt selig auf Daisy ein und Aussteiger Oscar denkt scharf nach. Und diese ganze Action ist nur für Dich...

DER KEULENFORSCHER

1) Ich bin seit einem Jahr begeisterter Leser Eurer Hefte und habe nun zum fünfjährigen Geburtstag folgendes Testergebnis für den AJ ermittelt:

Cover:	**78%**
Stil:	**91%**
Aktualität:	**89%**
Dauerspaß:	**89%**
Comics:	**71%**
Tests:	**90%**
Gesamturteil:	**92%**

2) Wieviel würde ein Freezer-Modul für den A500 kosten?
3) Wie wär's, wenn Ihr mal ein Sonderheft mit allen Testergebnissen der letzten fünf Jahre herausbringt?
4) Woraus besteht Brorks Keule?
grübelt Till Serafimov aus Konstanz.

1) Keine einzige Einzelwertung über 100 Prozent? Was haben wir nur falsch gemacht?!
2) Da gibt es nur (noch) das „Action Replay", welches je nach Anbieter um die 150,– DM kostet.
3) Gegenfrage: Wie wär's mit dem Joker-Archiv, unserer tollen Test-Datenbank im Shop?
4) Brorks Kuschelkeule besteht zu etwa 80 Prozent aus deutscher Eiche (Körper), zu 28 Prozent aus Titan (Stacheln) und zu zwei Prozent aus Leserblut (nicht abwaschbare Rückstände).

SYSTEMKRITIK

Meine erste Kritik geht gar nicht an den Joker, sondern an Bullfrog: Da lese ich doch tatsächlich in dem Interview, der Pentium sei Highend! Wer bezahlt Peter Molyneux denn für diese unglaubliche Lüge? Seine Spiele könne man nicht mehr auf den Amiga portieren? Ha! Man bräuchte sie bloß völlig neu zu schreiben, um die magischen Fähigkeiten des Amiga zu nutzen, dann wären sie sogar besser! Aber das lohnt sich bei den wenigen Amiga-Kunden nicht, *das* ist der wahre Grund! Ich jedenfalls werde mir niemals nicht kein Bullfrog-Spiel mehr kaufen...

Jetzt aber zu Euch: Was muß ich in der Antwort auf Hendrik Eischeids Brief lesen? Der Mehrbedarf an Speicherplatz für PC-Games läge an der Grafik? Was ist denn das für 'ne blöde Antwort? Die Spielegrafiken sind am Amiga entweder gleich oder sogar schöner als auf der DOSe – wobei wir hier natürlich von AGA-Maschinen reden; schließlich ist der alte Chipsatz in der Tat zehn Jahre alt. Kleiner sind die Programme deshalb, weil der Motorola-Prozessor mehr und kompliziertere Befehle hat, deren Funktion in PC-Prozessoren durch mehrere einfache Befehle erzielt werden muß. Aber mit Eurer ersten Antwort an Hendrik schießt Ihr den Vogel ab! Jemanden, der sich einen PC kauft, nennt Ihr vernünftig? Na, wenigstens ein Pluspunkt geht an Euch, weil Ihr gemerkt habt, daß OS/2 ewig abstürzt.
tröstet uns Joachim Müller aus Dieburg

Na ja, falls Bullfrog tatsächlich keine Games mehr für Deinen Amiga produziert, haben wir auch vollstes Verständnis, wenn Du niemals nicht mehr eines kaufst. Verständnisschwierigkeiten gibt es wohl eher bei der Korrespondenz mit Hendrik, denn erstens meinte er ganz offensichtlich eine „Standard-Freundin", zweitens fressen die Grafikdaten eines Games nun mal wirklich ganz unverhältnismäßig mehr Speicherplatz als der Programmcode (die diesbezüglichen Unterschiede kannst Du getrost in der Pfeife rauchen), und drittens ist ein Mensch mit PC UND Amiga natürlich vernünftig – kann er dann doch PC Joker UND Amiga Joker kau... äh, lesen!

DIE RETOURKUTSCHE

Als ich Eure Antwort auf den Brief von Siegfried Otto im letzten Heft las, hätte ich am

liebsten laut losgeheult:

1) Die Behauptung, daß der Amiga kein PC sei, halte ich einfach nur für lächerlich. Sicher, der Amiga ist kein IBM-Kompatibler, aber dafür hat er auch ganz klar seine Vorteile, welche schon von genügend anderen Leuten aufgezählt wurden. Und der Amiga ist durch die „Modernisierung" des Grafik-Chipsets und der Prozessoren schon längst dem Bereich des Home-Computers entwachsen! Genügend Leute stellen sich heutzutage einen IBM-Kompatiblen zu Hause auf den Schreibtisch und benutzen ihn dann eventuell nur zum Zocken: Ist das dann etwa kein „Home-Computer"!?

2) Bei fast keinem MS-DOS-Spiel wird auch nur irgendein Grafikmodus unterstützt, den ein AGA-Amiga ohne Grafikkarte nicht auch auf den Bildschirm zaubern könnte! In der Regel wird während des Spiels höchstens Super VGA mit 256 Farben benutzt – welcher AGA-Amiga bringt das nicht? Für gewöhnlich ist es nur der Faulheit oder Unfähigkeit der Programmierer (Zitat: „Festplatte? Copper? Blitter? Was soll das sein?") zu verdanken, wenn MS-DOS-Umsetzungen nicht mehr die Qualität des Originals besitzen – man denke nur an „Theme Park". Technisch sind Konvertierungen ohne Qualitätsverlust möglich!

3) Man kann eben die Zeit von 1987 bis 1991 nicht mehr mit der heutigen vergleichen, und daher ist es ein schlechter Witz, wenn Core Designs „Universe" mit fünf Disketten nicht auf Festplatte installierbar ist! Die Spieleentwickler müssen umdenken. Sie haben es nicht mehr mit einem „unerweiterten" Amiga zu tun; sowohl Festplatten als auch schnellere Prozessoren sind inzwischen zum Standard geworden. Man kann nicht ewig nur Spiele entwerfen, die zur alten Amiga-Generation kompatibel sind: Auf dem MS-DOS-Markt werden die Games ja auch nicht mehr so programmiert, daß sie selbst auf Uralt-XTs lauffähig sind – jeder Entwickler würde sich totlachen, wenn sein eben entworfenes „Comanche" auch auf einem 4-MHz-Computer ein Grafikfeuerwerk abbrennen müßte!

entrüstet sich Stephan Huber aus Volkach.

Die Unterscheidung zwischen HC und PC ist so alt wie diese Rechner selbst und daher nicht auf unserem Mist gewachsen. Außerdem, was soll das kleinliche Gezänke: Haftet dem Begriff „Home-Computer" etwa irgendwas Negatives an?
Was den Rest Deiner Entrüstung betrifft, gibst Du Dir unter Punkt drei quasi selbst die Antwort auf Punkt zwei: Natürlich können für einen Pentium entworfene Programme nicht, oder zumindest nicht in gleicher Qualität auf einem XT laufen – wie sie eben auch nicht in gleicher Qualität auf einen Amiga zu konvertieren sind, was meist an den Unterschieden der Hardware und nur selten an der Faulheit der Programmierer liegt. Daß die Amiga-Entwickler jedoch umdenken und endlich Erweiterungen und Festplatten ausnützen müssen, unterschreiben wir gerne.

CD OLÉ?

1) Zuerst eine kleine Anmerkung zum Amiga-Notstand, der steht nämlich nicht ursächlich mit der Auflösung von Commodore Deutschland in Zusammenhang. Es gab schon kurz nach dem Konkurs der Muttergesellschaft kaum noch Rechner zu kaufen und wenn, dann zu Wucherpreisen. Wollen wir also hoffen, daß David Pleasance bald den Schlüssel für die teils noch gefüllten Lagerhallen auf den Philippinen in Händen hält!

2) Schön, daß Ihr jetzt eine eigene CD herausgebracht habt, weniger schön, daß Ihr uns Amiganer offenbar schon abgeschrieben habt. Ich kann mir nämlich nicht vorstellen, daß Ihr die Scheibe bis zur Kante vollgestopft habt – so daß eine Hybrid-Version eigentlich kein Problem hätte sein dürfen!

3) Kommt jetzt eigentlich zu jedem Geburtstag ein neuer Dungeonblaster heraus?

4) Die Frage von Armin Pratz

aus der letzten Mailbox habe ich mir auch schon gestellt – meines Erachtens müßte es irgendein übriggebliebener Teil von Commodore sein (z.B. Commo UK), der die momentanen Anzeigen schaltet und bezahlt. Darauf deutet auch der Umstand hin, daß einige, wie etwa die für „OS 3.1", in Deutsch und Englisch verfaßt sind.

5) Noch ein paar Gedanken zum Brief von Siegfried Otto, denn die von ihm beschriebene Konfiguration ist inzwischen tatsächlich zum Standard geworden – daß Ihr am geringen Absatz des 4000ers schuld seid, ist allerdings Blödsinn. Das Problem ist nur, daß die Hersteller das derweil recht weit verbreitete 30er-Board und andere Erweiterungen viel zu wenig berücksichtigen. Man kann nun mal nicht von 'nem nackten 1200er erwarten, daß er einen Pentium schluckt.

6) Wie wäre es also, wenn Ihr öfter mal Hardware-Zusätze vorstellt, um die Leute so zu ermutigen, in ihre „Freundin" etwas mehr zu investieren. Turbo- und Speicherkarten kämen da ebenso in Frage wie Grafikkarten, CD-Laufwerke oder spezielle Monitore. Denn je höher der technische Standard bei den Usern ist, desto eher werden die Softwarehersteller Programme auf den Markt bringen, die über die Amiga-Grundausstattung hinausgehen.

7) Wußtet Ihr übrigens schon, daß es einige CD-i-Games gibt, die sich mit dem CD^{32} vertragen? Darunter sind z.B. auch einige, die in Verbindung mit einer MPEG-Karte laufen.

behauptet Markus Lunk aus Berlin.

1) Aus welchen Gründen auch immer, wir hoffen mit Dir und Mr. Pleasance!

2) Erstens ist die Joker-CD tatsächlich voll bis zum Rand, zweitens wird die Frage einer Konvertierung gerade geprüft, und drittens kannst Du den Lesern des PC Joker ruhig auch mal was gönnen – in deren Shop gibt's dafür weder einen Stick-Tuner noch ein Test-Archiv.

3) Wenn uns bis zum nächsten Jubiläum nichts Besseres einfällt – warum nicht?

4) Sagen wir's mit dem Tier-Chor einer japanischen Automarke: Alles ist möglich.

5) Hatten wir das Thema heute nicht schon mal? Egal und apropos: Hast Du schon bemerkt, daß unser Test-Stempel für Sonderversionen neuerdings Euren Wünschen entspricht und auch den A4000 berücksichtigt?

6) Wir geben uns ja alle Mühe, in dieser Ausgabe zum Bleistift mit den Tests zu CD-RÖMern für den 1200er.

7) Musik, Videosequenzen und (MPEG-) Filme sind tatsächlich oft direkt vom CD-i am CD^{32} lauffähig, was echte Spiele betrifft, sieht's da leider nicht so rosig aus.

LIEBER ROT ALS TOT

1) Wir finden, man kann nie genug über das Thema „Amiga und PC" diskutieren! Seid Ihr nicht vor anderthalb Jahren auch umgestiegen mit Eurem PC Joker? Michael, die geldgeile Kapitalistensau, hat wohl mit dem Amiga Joker nicht genug Geld gescheffelt? Und Ihr empfiehlt Euren Lesern auch noch, sich als Zweitmaschine einen PC zuzulegen! Wie wär's, wenn Ihr mal was zugunsten des Amigas machen würdet? Zum Beispiel könntet Ihr Euren Lesern erzählen, wie sinnlos ein Systemwechsel ist oder etwas zur Übernahme von Commo und zu den neuen Amigas schreiben!

2) Gibt es irgendwann einmal „Boom" für den Amiga?

3) Wann gibt es die ersten Cyberspaces für den Amiga, und wo schließt man sie an?

4) Warum sind Games für das CD^{32} so billig?

5) Ist Euch schon mal aufgefallen, daß die Farb-LCD-Tafel im Frankfurter Waldstadion von einem A4000 betrieben wird?

freuen sich Patrick Eser und Alex Brunner aus Kleinostheim.

1) Nachdem es den Amiga Joker ja immer noch gibt, sind wir keineswegs auf den PC Joker „umgestiegen", außerdem machen wir dieses Maga-

zin nun schon drei Jahre und nicht anderthalb. Und über die Commo-Situation halten wir Euch doch laufend am Laufenden, oder? Bevor Ihr mit dümmlichen Kraftausdrücken wie „geldgeile Kapitalistensau" um Euch werft, solltet Ihr also lieber noch mal in Euch gehen – und am besten eine Weile dort bleiben...

2) Kaum, die Hersteller haben schon am PC genug Probleme mit der BPS. Aber im nächsten Heft haben wir ja mit „G 2" ganz ähnliche Metzel-Dungeons im Test!

3) Da müßt Ihr schon William Gibson fragen.

4) Wieso, würdet Ihr lieber mehr blechen? Vielleicht liegt's schlicht am Wechselkurs, da die meisten dieser CDs aus England kommen.

5) Nö, aber wo Ihr es jetzt sagt. Im Münchner Olympiastadion scheinen sie ja noch mit einem 64er zu arbeiten...

JEDER SCHUSS EIN TREFFER

Vor einiger Zeit sind mir ein paar interessante PD-Games in die Hände gefallen. Bei manchen davon (ausschließlich Ballerspiele) ist mir aufgefallen, daß nach einiger Ladezeit ein Screen mit dem Text „Shoot Em Up Construction Kit Game Loader" erscheint. Ist das vielleicht eine Programmier-Software? Wenn ja, wie heißt sie genau, und wo kriege ich sie her?

grübelt Marco Lux aus Basepohl.

Volltreffer, das „S.E.U.C.K." war sogar lange Zeit ein sehr populäres Tool, um ohne großen Aufwand feine Ballereien zu erstellen, ist inzwischen jedoch offiziell vergriffen. Wir raten zur Suche via Kleinanzeige.

Mein Bruder und ich haben uns vor kurzem das CD32 gekauft und spielen jetzt „Simon the Sorcerer". Ein sehr gutes und witziges Game, das jedoch einen Haken hat: Es paßt nur ein einziger Spielstand in den Batteriepuffer! Nun zu meiner Frage, denn ich habe in irgendeinem AJ der letzten Zeit eine Anzeige über Speichererweiterungen fürs CD32 gesehen. Wenn man so etwas einbaut, vermehrt das auch den Absave-Platz? Und weil ich diese dumme Anzeige jetzt selber nicht mehr wiederfinde, würde ich auch gern wissen, wo man ein solches Teil bestellen kann.

erläutert Oliver Schilling aus Altenstadt.

Keine Ahnung, von welcher Anzeige da die Rede ist, aber hier ein Tip für mehr Speicherstände: Mit der Hardware-Erweiterung „SX-1" und dem PD-Progi „CD 32 Disk Saver" können fortan unendlich viele Savestände per Floppy auf Disk abgelegt werden. Allerdings ist dieser Umweg alles in allem natürlich nicht ganz billig...

DER CD-HASSER

1) Zuerst mal ist Euer Amiga Joker mit Abstand das Beste, was so am Kiosk zu ergattern ist! Übersichtlich, farbig, klar, witzig – so soll es sein!

2) Eure Preisangaben sind allerdings doch sehr hochgegriffen: Nahezu immer bekommt man die Games im Versandhandel wesentlich günstiger! Warum orientiert Ihr Euch nicht an den günstigeren Angeboten?

3) Die Lösungshilfen nehmen zuviel Platz weg; die Karten für „Alien 3" im letzten Heft hätte man z.B. enger drucken können.

4) Vor allem aber ist der CD-Joker so überflüssig wie ein Kropf – weg damit, weil für mich als 500er-User leider völlig unbrauchbar!

urteilt Thomas Albers aus Emsdetten.

1) Danke für die Blumen! Du hast ja sooo recht...

2) Wie Dir sicher schon selbst aufgefallen ist, variieren die Preise im Versandhandel sehr

stark und liegen uns zudem beim Test meist noch nicht vor – wir müssen uns daher leider auf die offiziellen Preisempfehlungen der Hersteller beschränken.
3) Was nutzen eng gedruckte Pläne, wenn man sie dann nicht mehr ordentlich lesen kann?
4) Wir könnten jetzt ja sagen: Weg mit Deinem 500er! Tun wir aber nicht, statt dessen widmen wir den ganz überwiegenden Teil des Jokers Dir und Deinesgleichen. Genügt das für die Heiligsprechung?

SCHICKSALS-FRAGEN

1) Falls Commodore einen Investor findet oder dieser englische Commo-Boß das Unternehmen übernimmt, wäre dann eine Umkehrung der derzeitigen Marktentwicklung denkbar? Oder hat der Amiga so oder so keine Chance mehr gegen den PC?
2) Wird irgendwann einmal ein CD-ROM für den 1200er herauskommen, das auch MPEG-fähig ist?
3) Wäre in diesem Fall mit einer ähnlichen Softwareflut wie für den PC-RÖMer zu rechnen?
4) Wird Lucas Arts für den Amiga CD-Spiele umsetzen? Falls nicht, könnten dann nicht alle interessierten Amiganer eine schriftliche Bestellung an die deutsche L.A.-Vertretung schicken? Da müßte doch einiges zusammenkommen?
5) Mal ganz ehrlich: Welcher Computer liegt bei Euch vorn? Wird der Amiga-Joker etwa mit Amigas erstellt, oder gibt es bald nur noch den PC Joker?
möchte Olaf Sebening aus Bad Berleburg wissen.

1) Nein, GEGEN den PC hat der Amiga wohl so oder so keine Chance – aber ganz bestimmt MIT ihm, nämlich als preiswerte und einsteigerfreundliche Alternative. War das eigentlich schon jemals anders?
2) Solche Geräte sind angedacht, derzeit aber noch nicht realisiert.
3) Schwer zu sagen, schon weil die CD-Flut für den PC zumindest vorläufig noch weitgehend ohne MPEG-Treibgut rollt.
4) Trotz ihres Namens haben die Amis traditionell wenig mit dem Amiga am Hut, weshalb man bei Lucas Arts die Firmenpolitik kaum von ein paar Bestellungen aus Germany abhängig machen wird. Abwarten und Teetrinken lautet die Devise.
5) Du wirst lachen: Das Layout sämtlicher Joker-Magazine wird weder am Amiga noch am PC erstellt, sondern wie in jedem modernen Verlag auf einem Mac!

BRORKAEL

1) Könnte es sein, daß das MPEG-Modul bald billiger wird, oder sollte ich mein Geld jetzt schon ausgeben.
2) Kann man sein CD^{32} durch das SX-1 tatsächlich IBM-kompatibel machen? Und wenn ja, was zum Teufel bringt einem das?
3) Gibt es einen Unterschied zwischen Michael und Brork?
4) Wie wäre es, wenn Ihr den Klassiker der letzten Ausgabe fünfmal verlosen würdet? Die Leser wären Euch sehr dankbar.
5) Last not least wünsche ich dem besten Amiga-Magazin alles Gute zum fünften Geburtstag!
gratuliert Florian Wolf aus Oberschleißheim.

1) Wenn man nur genug Zeit hat, wird alles irgendwann billiger – spätestens dann, wenn es veraltet ist. Beantwortet das Deine Frage?
2) Nö, das klappt so nicht – aber guck' doch mal ins große Special zu diesem Thema in der letzten Ausgabe.
3) Ja, es gibt einen Unterschied: Michael ist mit Brigitta verheiratet, Brork mit seiner Keule. Aber sonst?!
4) Noch eine Verlosung? Gierschlund! Müssen wir leider ablehnen, zumal wir gerade den Klassiker gar nicht in solchen Stückzahlen vorrätig haben.
5) Das beste Amiga-Magazin bedankt sich fümpffach!

DER SOUND-GURU

Ich verfolge schon lange Eure Berichte über Commos Zukunft und finde es schade, daß ausgerechnet einer Firma wie Commodore so etwas passieren muß. Zumal meine „Karriere" bereits am 64er begann, mit dem 500er weiterging und nun beim 1200er angelangt ist. Aber mein eigentliches Problem ist was anderes: Ich beschäftige mich viel mit Computermusik und möchte gerne mal wissen, wie es mit Computertönen und Computermusik anfing. Welches System konnte zuerst Laute produzieren, und wann stieg Commodore auf den Zug? Aber auch über Spielemusik möchte ich gern einiges wissen…
gesteht Henry Hübler aus Kiel.

Also, wenn es nur um Töne geht, so konnte schon „Pong" damit aufwarten. Ataris VCS hatte dann bereits richtige Musik drauf, und für die Intellevision-Konsole gab es gar schon in den frühen 80ern eine Erweiterung namens „Intellevoice", die für Sprachausgabe sorgte. Später spuckte Commos C 64 recht große Töne, dann hat sich insbesondere der Atari ST einen Namen als Musikspezialist gemacht, während die DOSen noch jahrelang aus der internen Tröte piepsten. Falls Du Dich aber ganz allgemein für synthetisch erzeugte Klänge interessierst, müßten wir mit den Synthesizern anfangen – und das würde hier doch etwas zu weit führen. Auf alle Fälle empfehlen wir Dir aber einen Blick in das aktuelle Special über „Verspielte Musik-CDs".

DER FRAGEN-KATALOG

1) Laufen Games wie „Microcosm" oder „Megarace" auf einem Overdrive CD-Laufwerk für den 1200er in der gleichen Geschwindigkeit wie auf dem CD^{32}?
2) Ist die Overdrive-Floppy das momentan „kompatibelste" CD-Laufwerk für den 1200er oder gibt es noch andere, gleichwertige Produkte, die günstiger sind?
3) Gibt es eigentlich keine vernünftige Soundkarte für den 1200er? Eine, die in 16-Bit-Qualität sampeln kann und 12 bis 16 Kanäle zur Verfügung hat?
4) In einer englischen Zeitschrift habe ich gelesen, daß „Rebel Assault" fürs CD^{32} umgesetzt werden soll. Habt Ihr schon davon gehört?
5) Wird „Super Wing Commander" vom 3DO auf das CD^{32} konvertiert?
6) Warum werden Games wie z.B. „X-Wing" oder „Wolfenschwein 3D" nicht für den 1200er umgesetzt? Wäre die Grafik bei optimaler Programmierung nicht mindestens genauso schnell wie auf 'nem 386DX mit 40 MHz, oder reicht die Rechenpower des 1200er-Grundmodells nicht aus?
7) Auf meinem Monitor flackert der Bildschirm immer im Takt zu den Aktivitäten der Diskettenlaufwerke. Wieso, und was kann ich dagegen tun?
8) Könntet Ihr in Eurem Shop nicht einen Demo-Service anbieten? Da würde man im Monat einen bestimmten Betrag bezahlen und dafür immer die neuesten Demos aus der Galerie zugeschickt bekommen…
schlägt Michael Dreesmann aus Bad Zwischenahn vor.

1 & 2) „Microcosm" ruckelt ein winziges, unwesentliches Bißchen, „Megarace" muß ja erst noch kommen, und alles übrige steht im Special auf den Seiten des aktuellen CD-Jokers.
3) Klar gibt's sowas, löcher doch mal einen Fachhändler.
4) Wir kennen das Gerücht, genießen es jedoch (wie alle Gerüchte) erst mal mit der gebotenen Vorsicht.
5) Bisher sind keine Pläne bekannt.
6) Altes Thema, neue Antwort: Vielleicht werden wir die technische Qualität solcher Umsetzungen ja noch am eigenen Leibe erleben, sobald sich der Nebel um Commodore England gelichtet hat?
7) Da müssen wir raten: Könnte es daran liegen, daß Dein Netzteil überlastet ist? Check's doch mal nach.

8) Theoretisch ist zwar alles machbar, aber warum sollten wir den in der Demo Galerie genannten Bezugsquellen das Geschäft vermasseln?

RUMMEL UM DEN RUMMEL

Erst einmal ein großes Lob an Euch, das neue Layout des Amiga Jokers gefällt mir sehr gut. Aber eigentlich wollte ich Euch nicht nur loben, sondern habe auch ein paar Fragen:
1) In Eurem Test von „Theme Park" in der letzten Ausgabe habt Ihr geschrieben, daß man in der Amiga-Version auf die nostalgische Achterbahn verzichten müsse. Weiter vorn im Text schreibt Ihr aber von 26 Fahrgeschäften inklusive Achterbahn. Könnt Ihr mir sagen, worin der Unterschied zwischen diesen Achterbahnen besteht?
2) Ich habe vor rund drei Wochen „Theme Park" bestellt, als es jedoch nach zwei Wochen immer noch nicht eingetroffen war, habe ich beim Versand angerufen. Dort wurde mir mitgeteilt, daß Bullfrog das Spiel wieder eingezogen habe, da es extrem fehlerhaft sei. Außerdem wurde mir geraten, es auch nicht bei Händlern zu kaufen, die es noch im Angebot haben. Könnt Ihr mir sagen, ob das stimmt und wann „Theme Park" wieder erhältlich sein wird?
3) Da ich mir ein CD³² bestellt habe, würde ich gern wissen, ob und wann „Theme Park" dafür erscheint.
4) Könntet Ihr nicht in eurem CD-Joker eine Liste veröffentlichen, in der alle kommenden CD³²-Spiele abgedruckt sind?
löchert uns Kai Zeminske aus Chemnitz.

1) Die nostalgische Achterbahn ist, wie der Name schon sagt, nostalgisch, sieht also ein wenig altmodisch aus. Kein großer Verlust, oder?
2) Tatsächlich hat Electronic Arts einen Lieferstopp veranlaßt, doch wenn Du diese Zeilen liest, müßte das schon längst wieder Geschichte sein.
3) Soll kommen, aber wann? Sobald es da ist, steht's jedenfalls bestimmt im CD-Joker!
4) Natürlich können wir das nicht. Zumindest so lange nicht, bis Michael die Einstellung eines staatlich geprüften Hellsehers bewilligt...

A1200 ODER WAS?

Vor einiger Zeit ging mein A600 in die Binsen, und ich stehe nun vor dem Problem, welchen Computer ich jetzt kaufen soll. Eigentlich stand für mich fest, einen 1200er anzuschaffen, doch was soll ich mit einem sinkenden Schiff? Selbst wenn Commodore UK Commodore D aufkauft, wäre es rausgeschmissenes Geld, denn ich kaufe keinen Compi, der sowieso (wieder mal) ein Flop ist. Das kann man jedenfalls daraus schließen, daß Commodore Anfang '96 schon wieder einen besseren 1200er rausbringen will. Also ist der heutige 1200er 1996 nur noch das, was der 500er jetzt ist, oder? Eigentlich soll der Amiga doch für die breite Masse sein, und die kann sich nicht alle anderthalb Jahre einen neuen leisten! Also, was würdet Ihr mir nun raten? Doch den 1200er zu kaufen, für den es (vielleicht?) bald das CD1200 gibt, oder das CD³², aufgerüstet zum vollwertigen 1200er?
schüttet uns Christian Schenk aus Extertal sein problembeladenes Herz aus.

Mann, warum stellt Ihr uns nur immer solche Gewissensfragen?! Unser Gewissen rät zu folgender Antwort: Warte noch das nächste Heft ab, bis dahin sollten alle Unklarheiten um die Zukunftspläne von Commodore restlos beseitigt sein!

DER REST VOM FEST

Im Novemberheft habt Ihr im Stromausfall die Bezugsadresse vom „Starfighter Battle Book" nur teilweise angegeben. Wo ist der Rest?
weist uns Carsten Sommer aus Cuxhaven auf einen Patzer hin.

Der Rest lag irgendwo unter dem Tisch des Layouters (und wieder 50 Peitschenhiebe...), wo wir ihn gefunden und hier zur nochmaligen und absolut kompletten Bezugsadresse abkommandiert haben:
Welt der Spiele
Am Martinszehnten 5
60437 Frankfurt

ABFALL-PRODUKTE...

...Eurer Schreibwut sind nicht nur die Mailbox-Seiten, sondern auch ständige Verbesserungen im Heft, wunschgemäße Stories und nicht zuletzt ein (dank Leserbrief-Zentralheizung) auch im Winter stets wohlig warmer Verlag. Erwärmt uns also bitte weiterhin mit Lob, Kritik, Fragen und Anregungen, wobei der Stoff von allgemeinem Interesse weiterhin hier abgedruckt wird. Alles übrige beantworten wir persönlich, einen leserlichen Absender sowie genügend RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) vorausgesetzt. Eine weitere Voraussetzung ist freilich unsere Anschrift, weshalb sie immer wieder hier steht:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

krieger

EINFACH MÖRDERISCH, DIESES ABO!

Diese Weihnachten lassen wir unserem Killerinstinkt freien Lauf und geben den Neuabonnenten ihre Hefte fortan tödlich preiswert und mörderisch flott an die Hand – sowie als Prämie einen voll spielbaren Level des neuen Alien-Killers „TOWER ASSAULT"!

Und wenn Michael noch so oft „Selbstmord!" brüllt, als Abonnent kriegt man nun mal alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für weihnachtliche 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Mit tödlicher Präzision versenden wir die Hefte exakt eine Woche vor dem Kiosk-Termin, der Postler ballert sie Euch dann schön wetterfest und umweltschonend verpackt in den Briefschlitz. Als Neuabonnent werdet Ihr da aber noch was finden:

Auf Euch wartet ein voll spielbarer Level von „TOWER ASSAULT", dem neuen Action-Hammer der Alienmörder von Team 17. Mit dem Abo habt Ihr also noch vor dem Verkaufsstart die Chance, Euch von den Qualitäten des Nachfolgers zu „Alien Breed 2" zu überzeugen. Mehr noch, die brandheiße Draufsicht-Schlacht(ung) wartet wahlweise als Standard- oder AGA-Version – ein kurzer Vermerk auf Eurer Bestellung genügt!

TÖDLICH GUT: EIN VOLL SPIELBARER LEVEL DES BRANDNEUEN ALIEN-KILLERS „TOWER ASSAULT" (WAHLWEISE STANDARD ODER AGA) GRATIS!!!

Dieses Sonderangebot gilt allerdings nur im alten Jahr, nächsten Monat hat es sich ausgemordet. Schießt also den ausgefüllten Coupon am besten noch heute in den Briefkasten, zumal dann als Abschußprämie bei jeder Abo-Verlängerung ein weiteres Geschenk winkt!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ /_____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____________

KONTO – NUMMER: ____________

GELDINSTITUT: ____________

BANKLEITZAHL: ____________

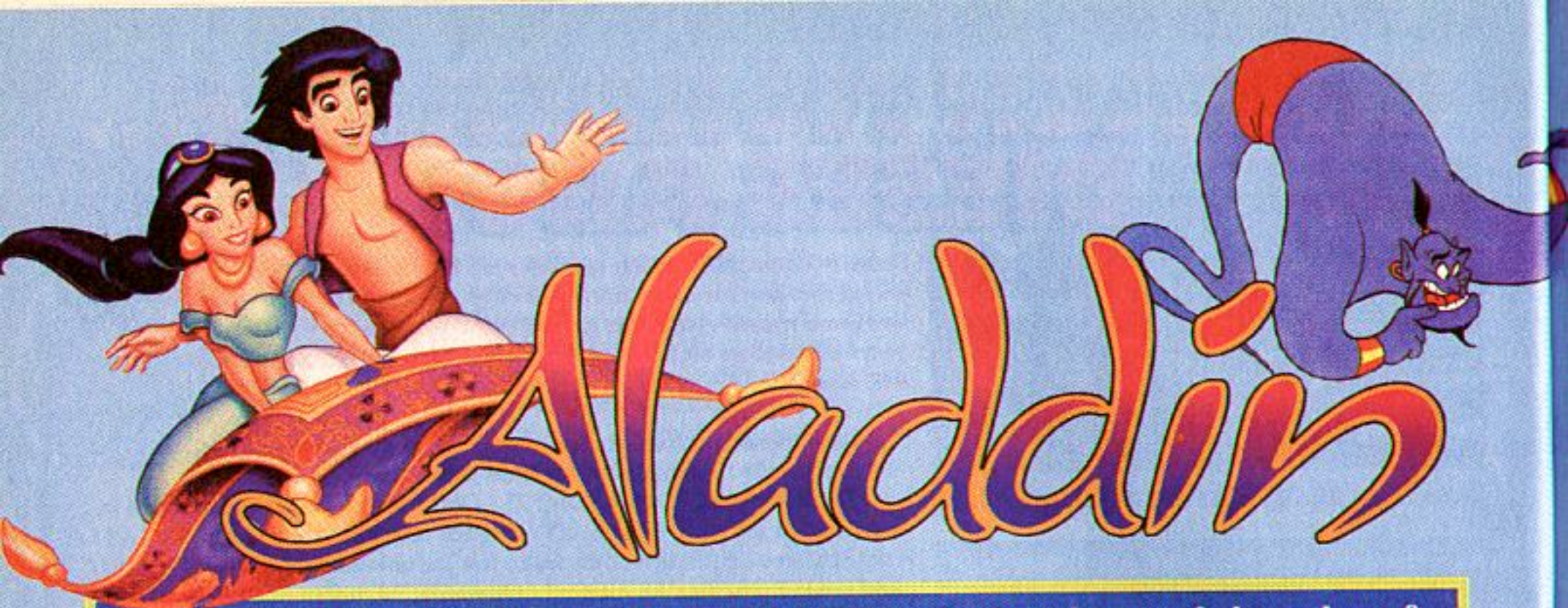
ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Vor einem Jahr räumte Disneys Zeichentrickfilm an den Kinokassen ab, kurz darauf setzte Virgin am Mega Drive die Maßstäbe, an denen sich nun jede Konvertierung messen lassen muß – kein Problem für diese zauberhafte AGA-Version!

Da die Filmvorlage zu den bislang aufwendigsten Disney-Projekten gehört, wurden auch bei der Amiganisierung weder Kosten noch Mühen gescheut: Für das Gamedesign bzw. Coding zeichnen David Perry und John Twiddy verantwortlich, beides alte Hasen, in deren Vorstrafenregister u.a. der geniale Plattformpunkt „Cool Spot" verzeichnet ist. Und was die Grafik angeht, ließ sich ja nun kaum etwas Besseres finden als ein ganzes Heer von Disney-Zeichnern…

Es wurden also jede Figur und jedes Szenario des Originals gewissermaßen Frame für Frame in Bits & Bytes umgewandelt – was derart sagenhafte Animationen mit sich bringt, daß im direkten Vergleich selbst ein „Prince of Persia" eher fußkrank über den Screen torkelt. Keine Frage, wenn hier Angreifer versehentlich auf glühenden Kohlen landen und sich dann die schmerzenden Zehen halten oder nach einem gezielten Säbelhieb plötzlich ohne Gürtel und damit in Unterhosen dastehen, um Aladdin dennoch verschmitzt lächelnd zu einem Duell herauszufordern, dann kommt das einem interaktiven Film schon sehr, sehr nahe!

Die Handlung orientiert sich naturgemäß stark an den Geschehnissen im Kintopp, der Spieler findet sich also in dem exotischen Städtchen Agrabah wieder, wo gerade die dunklen Wolken der Intrige aufziehen: Der fiese Großwesir Dschafar will die bedauernswerte Prinzessin Jasmin zwingen, ihn zu heiraten, wobei es dem Widerling letztlich bloß darum geht, endlich selbst Sultan zu werden. Freilich hat er die Rechnung ohne den Straßenjungen Aladdin gemacht, der ebenfalls ein Auge auf das hübsche Königskind geworfen hat. Bis er mehr bei ihr riskieren kann, muß er allerdings ein abenteuerliches Kontingent an Levels überstehen, denn das Happy-End kriegt man auch im Orient nicht geschenkt. Also hüpft Jung Ali durch Städte, Kerker, Wüsten und Paläste ohne Zahl, segelt auf einem fliegenden Teppich durch feurige Lavahöhlen, erkundet das Innere seiner Wunderlampe und begegnet dabei natürlich überall den ortsüblichen Gefahren: Grimmige Palastwachen fuchteln mit dem Schlagstock herum, Frauen werfen ihre schönen Vasen erbost auf die Straße,

Ein Angreifer…

…läßt die Hüllen fallen

Die Animationen sind traumhaft, seht Ihr's auch?

Plattformen bröckeln ab, magische Seile verlieren kurz vor dem Ziel an Standhaftigkeit, und und und.
Den Widrigkeiten des Heldenlebens begegnet man durch schnelle Reaktion, ein geschicktes Händchen am Krummsäbel oder Wurfübungen mit dem begrenzten Apfelvorrat. Vitaminfans dürfen und sollen sich ruhig an dem ausgebreiteten Fallobst vergreifen, aber auch mit Diamanten läßt sich der Sammeltrieb stillen – denn wer die Klunker anschließend in den Orientshop schleppt, handelt sich dort die anders nicht erhältlichen Extraleben und Continues ein! Ein weiteres Sammelsymbol ebnet den Weg zu den beiden Bonusgames, wo einmal ein Groschengrab (mit viel Glück und dem richtigen Timing) die gerade erwähnten Goodies aussspuckt und man zum anderen in der Rolle des Äffchens Abu fallenden Vasen ausweichen bzw. die dazwischen schwebenden Extras einsacken muß.
An Abwechslung mangelt es dem Spiel aber auch ohne diese Sondereinlagen nicht, denn da warten einige Hochgeschwindigkeits- und Autoscroll-Abschnitte ebenso wie kleine Grübeleinlagen der Marke „Wo bin ich eigentlich?". Für den auch längerfristigen Spaß an der Freud' sorgen dabei das jederzeit durchdachte Gameplay und ein vernünftig dosierter Schwierigkeitsgrad, der keine unfairen Stellen, dafür aber jede Menge Rücksetzpunkte (markiert durch den markigen Flaschengeist, der sonst leider nur in den Zwischensequenzen auftaucht) für jüngst Verblichene kennt. Ehrlich, gegen jede Attacke der Gegner findet sich hier mit etwas Übung eine passende Antwort, die keinen Verlust der ohnehin reichlich vorhandenen Lebensenergie zur Folge hat.
Daß ein so liebevoll ausgearbeitetes Game auch technisch überzeugen kann, dürfte niemand wundern. Okay, das Parallax-Scrolling ruckelt ganz dezent, aber wen stört das schon, wenn er im Gegenzug detailreich ausgeführte Orient-Szenarien in bester Disney-Qualität, irre Animationen und brüllend komische Grafikgags zu Gesicht bekommt? Einschränkend sei lediglich bemerkt, daß die direkt vom Mega Drive konvertierte Optik mit entsprechender Ausnutzung des AGA-Chipsatzes sicher noch etwas bunter hinzukriegen gewesen wäre. Auf die Ohren gibt's toll arrangierte Variationen aus dem Film-Soundtrack, vermischt mit ein paar Fetzen Sprachausgabe und den passenden Sound-FX. Und bei der formidablen Handhabung wird sogar zwischen Sticks und Pads unterschieden, wobei für letztere noch mal zwei verschiedene Steuerungsvarianten im Angebot sind. Die Nachladezeiten von der Floppy sind erfreulich kurz, eine Installation auf Festplatte hat man allerdings leider nicht vorgesehen.
Und weil gerade die schlechten Nachrichten an der Reihe sind, hier gleich noch eine: Betrüblicherweise sind momentan keinerlei Konvertierungen für Standard-Amigas oder das CD^{32} geplant, was gerade bezüglich einer CD-Version schade ist – könnte man dabei doch die oscargekrönten Original-Filmmusiken mit auf die Scheibe packen. Aber was soll eigentlich das kleinliche Gemäkel? Immerhin hat uns Virgin mit diesem Meilenstein eine der gelungensten Filmumsetzungen in der ruhmreichen Geschichte des Amigas beschert: Aladdin macht Plattform-Märchen wahr! (rl)

Orientalische Shoppingtour

Nicht jeder Bösewicht macht ein grimmiges Gesicht

Abu, das Bonus-Äffchen

ALADDIN
(VIRGIN)
PLATTFORM-ZAUBER
86%
„MÄRCHENHAFT"

GRAFIK	82%
ANIMATION	91%
MUSIK	88%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPASS	88%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN (CONTINUES)	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Nennen wir sie Megalopolis, die Prachtstadt!

Was schreiben die Kollegen?

Beim originalen Maxis-Klassiker konnten noch Bürgermeister aller Art städtebaulichen Weitblick beweisen, die komplett sanierte Neuauflage gibt sich elitär: Nur auf Amigas mit 4 MB RAM und der Typenbezeichnung A1200 oder A4000 blüht das Gemeinwesen.

Am PC hat Maxis den legendären Vorgänger von anno 89 bereits Anfang des Jahres optisch und inhaltlich renoviert, jetzt wird endlich auch in Amiga-City ein neues Zeitalter eingeläutet. Das geniale Grundkonzept des Spiels stand dabei aber natürlich unter Denkmalschutz: Auf einer bei jedem Neustart frisch generierten Iso-Landkarte soll eine Millionenmetropole aus dem Boden gestampft werden…

Die erforderliche Kohle preßt wie gehabt die Steuerschraube aus den Bürgern, wer sie zu fest anzieht, muß nun aber miterleben, wie seine Sims in einige der Konkurrenzstädte abwandern, die hier quasi im Off agieren. Weil zudem auch im kommunalen Bereich alles erheblich komplexer geworden ist, verspricht eine langsame und durchdachte Stadtentwicklung mehr denn je am ehesten Erfolg. Wie gehabt wird dazu erst mal mittels Maus und der neuerdings beliebig postierbaren Iconleiste auf der zoombaren Karte ein Stückchen Terrain zwischen den Flüssen, Hügeln und Wäldern eingeebnet, um dort ein Kraftwerk zu erstellen. Danach klatscht man ein paar Wohngebiete, Industrieansiedlungen und Handelszentren in die Landschaft, verbindet sie durch Straßen und Stromleitungen, beschleunigt den (vierfach variablen) Zeitablauf und wartet auf die ersten Bewohner.

Heute machen wir wieder ein Stück Natur platt

Ansiedeln und kräftig vermehren werden sich die Leute allerdings nur, wenn die Stadtverwaltung zukunftsorientiert handelt, weiträumig plant und umweltbewußt entscheidet. Wer sich z.B. ein preisgünstiges Kohlekraftwerk zulegt, kauft den ökologischen Ärger gleich mit – die Energieerzeugung via Wind oder Wasser ist im ersten Moment zwar deutlich teurer, aber gesunde Luft, ein hoher Freizeitwert und glückliche Sims machen den finanziellen Mehreinsatz bald wett. Und wenn irgendwann die Verkehrslawine unerträglich anschwillt, ist die altväterliche Methode, hier mit mehr Straßen, Autobahnen, Tunnels, Brücken etc. Abhilfe zu schaffen, auch nicht unbedingt die beste – die verstärkte Einrichtung von Eisenbahnlinien, Busstationen und anderen Segnungen des Öffentlichen Personennahverkehrs könnte das Problem vielleicht viel einfacher lösen.

Heutzutage ist man als Bürgermeister zudem auch für den Untergrund zuständig, wo etwa Wasserleitungen und später sogar komplette U-Bahnlinien verlegt werden wollen. Hinlänglich bekannt dürfte dagegen sein, daß die Einwohner im Lauf der Zeit immer anspruchsvoller werden und nach Sportstadien, Parks oder einem Zoo gieren, selbst wenn sie schon einen sündteuren Airport, Hafendocks und viele schöne Militärkasernen bekommen haben. Mit der Größe der Metropole schnellt aber unvermeidlich auch die Kriminalitätsrate nach oben, von Feuersbrünsten oder Volksaufständen gar nicht zu reden. Hier existiert jedoch immer noch keine ökologisch ansprechendere Alternative zu

Monster am Morgen bringt Kummer und Sorgen…

Was rät der Berater?

den gewohnten Polizeistationen und Feuerwehrhäusern, die neben der Verbrecherbrut auch solche (abschaltbaren) Katastrophen wie Wirbelstürme, Erdbeben, Überschwemmungen und intergalaktische Monster unter Kontrolle halten müssen.

Wer noch eine mit der Urversion erstellte Stadt im Archiv hat, kann diese ohne weiteres importieren und anschließend darüber staunen, wie sie plötzlich auch im (farben)prächtigen neuen 3D-Glanz erstrahlt und von tausenderlei netten Animationen belebt wird. Trotz der satten Hardwareanforderungen haben die Entwickler aber das alte Leiden mit der lästigen Zeitverzögerung, die bei jedem Scroll- und Baubefehl auftritt, nicht vollständig ausmerzen können. Davon abgesehen klappt die Maussteuerung sehr ordentlich, die Begleitmusik kann man ebenfalls so lassen, und die fünf mitgelieferten Fixfertig-Szenarien nimmt man genauso erfreut zur Kenntnis wie den Landschaftseditor, die Digi-Berater, die eingebaute Zeitung und die vielen informativen Statistiken.

Und somit kam der Joker-Bauausschuß auf seiner letzten Sitzung zu einem einstimmigen Ergebnis: Die Sanierung des jetzt noch komplexeren und deutlich verschönten Klassikers ist den Fachleuten der ausführenden Firma Maxis auch am Amiga-Gelände meisterlich gelungen! (md)

A1200/4000 spezial

Dicke Luft!

SIM CITY 2000
(MAXIS)
STADTBAU-SIMULATION

85%
„KONKURRENZLOS"

GRAFIK	76%
ANIMATION	61%
MUSIK	70%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	94%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	4 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	NEIN
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	NEIN	

Der Blick in den Untergrund

Waterloo für MicroProse

Fields of Glory

Lang genug hat es ja gedauert, bis MicroProse die Kampfreihen dieser Schlachtensimulation am Amiga postiert hatte – anderthalb Jahre nach dem PC zieht nun endlich auch der A1200 in den Krieg.

Auf dem Marschplan stehen die Schlachten von Napoleons letztem Feldzug anno 1815, als der kleine Kaiser großen Knatsch mit England und Preußen hatte. In der berühmten Schlacht bei Waterloo fetzten ihm dann Blücher und Wellington knapp, aber gründlich den Dreispitz von der eroberungssüchtigen Birne – diese Ereignisse bilden hier den Hintergrund für vier historisch belegte und zwei hypothetische Szenarien, wobei der Spieler jeweils zwischen den beiden beteiligten Seiten und fünf Schwierigkeitsgraden wählen darf.

Auf den belgischen Feldern der Ehre werden dann die aus Kavallerie, Infanterie und Artillerie bestehenden Armeen menügesteuert und in Echtzeit aufeinander gehetzt, was unter Zuhilfenahme der drei Zoomstufen stets ganz genau in recht nettem Iso-3D zu sehen ist. Bloß bekommt man dabei grauenhafte Animationen zu Gesicht, zudem sind die ineinander verkeilten Wuselsprites wegen der strengen Kleiderordnung kaum noch voneinander zu unterscheiden. Für zusätzlichen Verdruß sorgen das ruckelige Scrolling der Karte und die unerklärliche Nichtbeachtung so manches Feldherrnbefehls. Auch Sound- und Musikbegleitung stellen keine Ruhmestaten dar, so daß die eher umständliche Maussteuerung bei der abschließenden Manöverkritik plötzlich überraschend gut dasteht…

Alles in allem ist Fields of Glory ein schönes Beispiel, wie man aus einem historisch genauen Ansatz und einem im Prinzip recht ansprechenden Gameplay durch viele kleine Schlampereien einen echten Verlierer macht. (mic)

Freund oder Feind?

FIELDS OF GLORY	
(MICROPROSE)	
KRIEGS-STRATEGIE	
56% „VERPATZT"	
GRAFIK	62%
ANIMATION	33%
MUSIK	51%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	57%
DAUERSPASS	60%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 89,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Kurios: Von dieser Seehandelssimulation à la „Pirates!" hatten wir bereits im Sommer 1990 eine Testversion auf dem Tisch! Weniger kurios, daß sie in den vergangenen viereinhalb Jahren nicht eben besser geworden ist…

Mit der längsten Verspätung der Software-Historie geht's nun also zurück in die Karibik des 18. Jahrhunderts, wo man die preußischen Handelswege vor Freibeutern und den (vom Rechner betreuten) anderen europäischen Großmächten schützen soll. Dazu sind diplomatisches Geschick, strategisches Können und wirtschaftliches Know How vonnöten – und natürlich viel Geld, das man sich u.a. durch Steuern, Kredite, Geschäfte oder auch mal einen kleinen Überfall beschafft.

In der Praxis dirigiert man dazu bis zu 30 Schiffe in Echtzeit über eine zoombare Karibikkarte, um von St. Thomas aus Konvois zu beschützen, fremde Häfen zu plündern oder feindliche Fregatten zu entern. Ebenso wichtig sind hier opulente Bankette, denn beim großen Fressen trifft sich alles, was in den umliegenden 40 Städten Rang und Namen hat – per Anklicksätzchen lassen sich da Handelsbeziehungen und Bündnisse knüpfen. Gleichzeitig will aber die Heimat von einem ausbaufähigen Fort und ein paar Regimentern geschützt sein, wobei sämtliche Land- und Seegefechte dann auf einer schachbrettähnlichen Karte ausgetragen werden. Wie beim Vorbild „Pirates!" ist der endgültige Sieg noch eigenhändig per Maus in einem Säbelduell mit dem gegnerischen Obermotz auszufechten.

So nett das alles klingen mag, hier hat der Zahn der Zeit schon kräftig zugebissen: Grafik und Sound wirken veraltet, und das Gameplay ist eher verworren als komplex. Tja, wer zu spät veröffentlicht wird, den bestraft das Leben – und die Wertung. (md)

Präsentation von anno dunnemals

ST. THOMAS	
(SOFTGOLD)	
STRATEGIE-SIMULATION	
55% „VERALTET"	
GRAFIK	55%
ANIMATION	49%
MUSIK	57%
SOUND-FX	51%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	57%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	10 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

LEMMINGS, THE NEXT GENERATION.
AUF DEM WEG INS NÄCHSTE JAHRTAUSEND.
Erhältlich für PC CD-ROM PC Amiga

UP & DOWN

Wenn's nach mir geht, gibt es diese Weihnachten gebratenen Hund! Ach, kommt mir doch nicht mit dem Tierschutzverein: Ihr müßt Euch ja nicht jedesmal mit Daisy balgen, weil sie nach meinen Schokoriegeln noch Appetit auf Eure Postkarten verspürt…

Und Ihr müßt die zerfledderten, besabberten und angekauten Kärtchen ja auch nicht auszählen, gell? Ich aber schon, und dabei stach mir als erstes mal der steile Aufstieg des Battrick-Hundis, quatsch, Hattrick-Bundis ins Auge. Der scheint zwar auf Kosten des professionellen Vorgängers über die Chart-Bühne zu gehen, aber so spült nun mal das Leben: Die Jugend rückt nach, und alte Hunde haben schlechte Karten – von Daisy einmal abgesehen.

So, jetzt wird's aber ernst. Denn verhältnismäßig große Umwälzungen sind bei den aktuellen 32er-Hits zu vermelden, fünf Neuzugänge an der Verkaufsfront und immerhin noch drei Neulinge unter Euren 1200er-Highlights. Die Top Seller des Jahres blieben demgegenüber ausgesprochen stabil. Da wollten wir nicht nachstehen und haben die neuen Special-Charts den absoluten Dauerbrennern mit besonders hoher Langzeitmotivation gewidmet. Manfred wiederum scheint sich in seiner Freizeit insbesondere schönen Autos und vollbusigen Frauen zu widmen, aber Ihr dürft getrost Eure eigenen Schlüsse aus seinen Privat-Favoriten ziehen. Und vielleicht zieht Ihr darüber hinaus noch das große Los bei unserer Verlosung von:

1 x Der Trainer
1 x Bundesliga Man. Hattrick
1 x Pizza Connection

Voraussetzung wäre allerdings eine Postkarte, auf der Ihr uns Eure momentanen Lieblingsspiele nennt; schön sortiert nach Standardversionen bzw. solchen für den A1200 und das CD[32]. Kollegin Fortuna fischt dann wie immer drei Einsender heraus, und falls die auch noch ihren Wunschgewinn notiert hatten, bekommen sie ihn auch. Ich hingegen bekomme jetzt gleich einen Wutanfall, weil sich der Köter gerade über meine Bananenration hermacht. Dumm ist nur, daß selbst ein alter Hund meist schneller ist als ein junger Redakteur – und so jung bin ich auch gar nicht mehr. Na ja, andernfalls hieße der Redakteur ja auch Reakteur. Oder Reaktor? Was weiß ich, jedenfalls sollt Ihr uns Eure Lieblingsspiele nennen, sagte ich das bereits? Hier wird dann nämlich alles gezählt (Daisy hat gerade die dritte Banane erwischt!), und so entstehen die ersten Charts des neuen Jahres.

Ehe ich's vergesse: Vergeßt Ihr bitte nicht, einen gut leserlichen Absender auf die Karte zu malen, sonst habt Ihr am Ende womöglich gewonnen, und der Preis landet beim Nachbarn! Hat der Nachbar auch einen Hund? Dann muß Euch ja um den Weihnachtsbraten nicht bange sein. Guten Appetit, frohes Fest und eine passende Briefmarke wünsche ich Euch noch. So, jetzt suche ich frische Bananen und Ihr unsere Adresse – wer wohl zuerst fündig wird?

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER
2. (4) PIZZA CONNECTION
3. (5) INDIANA JONES IV
4. (18) BUNDESL. MAN. HATTRICK
5. (2) INDIZIERT
6. (9) DUNE 2
7. (10) ELITE II
8. (3) ANSTOSS
9. (11) TURRICAN 3
10. (13) WING COMMANDER
11. (7) SYNDICATE
12. (8) GOAL!
13. (12) MR. NUTZ
14. (19) DEATH OR GLORY
15. (-) AMBERMOON
16. (6) BUNDESLIGA MAN. PROF.
17. (14) HISTORYLINE
18. (15) BURNTIME
19. (20) BENEATH A STEEL SKY
20. (-) HANSE - DIE EXPEDITON

TOP TEN A1200

1. (1) ANSTOSS
2. (2) SIMON THE SORCERER
3. (10) BUNDESL. MAN. HATTRICK
4. (3) STAR TREK
5. (4) DER CLOU!
6. (-) BANSHEE
7. (-) THEME PARK
8. (7) CIVILIZATION
9. (8) BODY BLOWS GALACTIC
10. (-) PINBALL FANTASIES

TOP TEN CD32

1.(1) MICROCOSM

2. (2) PIRATES! GOLD
3. (-) ELITE II
4. (-) BANSHEE
5. (5) ZOOL 2
6. (4) DISPOSABLE HERO
7. (-) BRIAN THE LION
8. (-) DER CLOU
9. (-) WING COMMANDER
10. (-) JAMES POND 3

TOP SELLER

1.(1) BUNDESL. MANAGER HATTRICK

2. (-) ROBINSONS REQUIEM
3. (3) PIZZA CONNECTION
4. (-) THEME PARK
5. (-) UFO
6. (-) RÜSSELSHEIM
7. (2) DIE SIEDLER
8. (-) ST. THOMAS
9. (7) KING'S QUEST 6
10. (10) UNIVERSE

PERSONAL FAVORITES

MANFRED

1. RÜSSELSHEIM
2. WING COMMANDER
3. FLASHBACK
4. ELVIRA 2
5. INDIANA JONES IV

TOP SELLER DES JAHRES

1.(1) DIE SIEDLER

2. (2) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (5) ELITE II
6. (6) AMBERMOON
7. (7) PIZZA CONNECTION
8. (8) DER TRAINER
9. (9) TURRICAN 3
10. (10) SYNDICATE

DIE MOTIVIERENDSTEN DAUERBRENNER

1. DIE SIEDLER 94%

2. ELITE II	94%
3. BUNDESLIGA MAN. HATTRICK	93%
4. ANSTOSS	92%
5. PIZZA CONNECTION	92%
6. RUFF'N'TUMBLE	92%
7. SENSIBLE WORLD OF SOCCER	90%
8. DER CLOU!	88%
9. BENEATH A STEEL SKY	88%
10. DEATH OR GLORY	88%

Das Softwareparadies der Firma El Dorado will Euch an Weihnachten den Himmel auf Erden bescheren: Neben brandheißen Softwarepaketen wartet ein noch heißerer A1200 in absoluter Komplettausstattung auf einen neuen Besitzer!

Das paradiesische Preisausschreiben

TRAUM-COMPUTER ZU GEWINNEN!

Anstandshalber wollen wir Euch erst mal die edlen Spender kurz vorstellen. Der Ludwigsburger Versandhändler El Dorado bietet seinen Kunden seit gut einem Jahr die Highlights aus zahllosen PD-Serien an, der Versand erfolgt noch am Tag der Bestellung, und für Probleme gibt's eine eigene Hotline. Weil man in diesem Softwareparadies in erster Linie auf den Amiga spezialisiert ist, weiß man auch, wie eine „Luxus-Freundin" auszusehen hat: Ein A1200 mitsamt einer 60 MB großen Festplatte sollte es sein, dazu zwei Joypads, eine Diskbox, 'ne Mausmatte und einen Packen Software – und genau das ist auch der Hauptpreis dieses Wettbewerbs!

Am zweiten bis fünften Rang wartet dann nochmals das Softwarepaket, bestehend aus dem „Multiplayer-Set", dem „Jump & Run Set 1", dem „IntroMaker-Pack", einer Adreßverwaltung sowie den feinen Werbegames „Tony & Friends", „Action in Hollywood" und „Das Erbe 1 & 2" – insgesamt sind das je 20 Disketten pro Gewinner. Die Plätze sechs bis zehn werden mit jeweils 10 Scheiben bedacht, die sich aus dem „Jump & Run Set 2", dem „PacMan-Pack", „Cannibal for FBI" sowie einem Vokabeltrainer und einer Manager-Simulation zusammensetzen. Und alles, was Ihr wissen müßt, um live bei der Verlosung dabeizusein, ist die Antwort auf folgende

PREISFRAGE:

IN WELCHEM SET VON EL DORADO IST EIN SKATSPIEL ENTHALTEN?

Wie, das wißt Ihr nicht? Dann blättert doch einfach ein paar Seiten zurück, vielleicht findet sich ja eine hilfreiche Anzeige? Ebenfalls hilfreich wäre es, wenn die Antwort bis zum 19.12.1994 (Einsendeschluß) samt einem lesbaren Absender bei uns eintrudelt, wobei der Rechtsweg wie immer ein Holzweg ist. Holzig sieht es auch für die ebenfalls ausgeschlossenen Mitarbeiter von El Dorado bzw. vom Joker Verlag aus; für alle anderen klopfen wir schon mal kräftig auf Holz!

PARADIESISCHE PREISE

DER HAUPTGEWINN:

Ein Amiga 1200 mit 60-MB-Festplatte, zwei Joypads, Diskbox, Mousepad und einem Softwarepaket aus 20 Disketten

2. BIS 5. RANG:

Je ein Softwarepaket aus 20 Disketten

6. BIS 10. RANG:

Je ein Softwarepaket aus 10 Disketten

Joker Verlag
„El Dorado"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

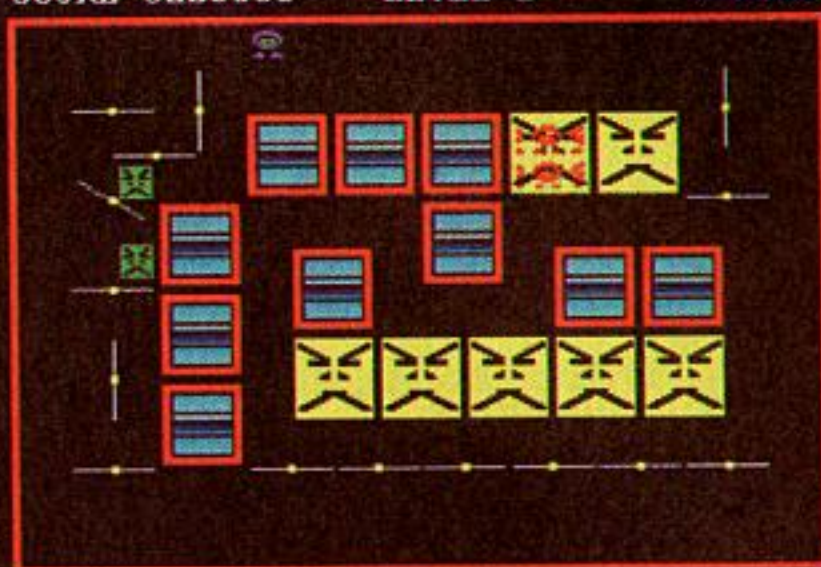
PD BOX

Weihnachten: Die Tage werden kürzer, die Nächte länger, Thermometer und Pegelstand der Brieftasche nähern sich dem Nullpunkt. Doch da zucken plötzlich die aktuellen Nordlichter über den Amiga-Himmel – und schaffen Frieden unter den Spielern…

Auf der Scheibe **Spiele 31/1** der populären Nordlicht-PD-Reihe dürfte es Zocker-Veteranen sicher warm ums Herz werden, denn hier wartet mal wieder eine amiganisierte Fassung eines 64er-Klassikers: Das unvergessene **Drelbs** füllt den Screen nun auch auf der „Freundin" mit neben- und übereinander angeordneten Drehtüren. Diese rempelt der vom Spieler gelenkte Held an, auf daß sie jeweils um 90 Grad rotieren und Vierecke bilden, die ausgefüllt und versiegelt werden. Hört sich viel zu friedlich an, weshalb man mit Timing und Geschick den störenden Monstern ausweichen muß, welche sich von Level zu Level vermehren und auch noch im Bonus-Zwischenspiel auftauchen. Das astreine Spielfeeling des Vorfahren ist vorhanden, es fehlen bloß ein paar spektakuläre Optik-FX, dann hätte die Konvertierung das Original in Sachen Flair glatt überflügelt.

Auf derselben Disk (also der **Spiele 31/1**) kreucht auch **Beetle**, der kleine Käfer mit der großen Aufgabe. Er soll Wanzen finden und aufsammeln. Klingt doof, steht aber kommerziellen Plattform-Highlights wie dem Klassiker „Bubble Bobble" oder dem jüngeren „Quak" kaum nach. Ein Zwei-Spieler-Modus, ständig wechselnde Gegner, nette Extras, ideenreiche Hindernisse und ein stets faires Spieling sorgen für Krabbelspaß, vier versteckte Subgames (darunter eine gelungene „Space Invaders/Asteroids"-Mixtur) und dank Leveleditor praktisch unendlich viele Spielstufen für Motivation. Rechnet man die saubere technische Umsetzung mit bunter Optik, gefälliger Soundkulisse und einer ordentlichen Handhabung hinzu, kann man gar nicht umhin, die ohnehin geringe Shareware-Gebühr an den Programmierer zu entrichten.

Liebhaber spartanischer Optik werfen statt dessen die **Spiele 31/2** ein und vertiefen sich in ein Textadventure à la Infocom. Ähnlich den genialen Oldies „Zork" oder „Spellbreaker" versetzt **Timeless Empire** den Spieler in weite Buchstabenwüsten aus einer Zeit, als Maus, Icons und damit verbundene Bequemlichkeiten noch Zukunftsmusik waren. Englisch formulierte Wünsche wie „Leave the Inn and go east" werden dem Rechner per Tastatur mitgeteilt, wobei der verständige Parser Satzverknüpfungen erlaubt und viel Freiraum für ausgefallene Einfälle läßt. Die Story spielt im Mittelalter zur Zeit der Inquisition, wo gerade eine Jungfrau verbrannt werden soll, deren Errettung dann diverse Komplikationen mit sich bringt. Da es verschiedene Lösungswege zu beschreiten, interessante Orte zu besuchen und geradezu literarisch angehauchte Texte zu lesen gibt, empfiehlt sich das zeitlose Reich zumindest für belesene Anglisten als wahrhaft zeitloses Abenteuer.

Freunde der Damenwelt dürften beim Anblick von **Checkers Conquest** genießerisch die Augen rollen:

Macht auf die Tür, das Tor macht weit: Drelbs

Hüpfkäfer statt Pilzkopf: Beetle

HIPRIC Story System written by Rüdiger Hanke © 1992-94 New Genesis

Town Square

the southeast corner of the building.
Suddenly the music stops. Everyone in the room is quiet and looks at the singer expectantly. "And now..." the singer announces. "THE PC-JOKE OF THE DAY!!!" The people cheer wildly, and the band plays a fanfare. "Last night, I visited a friend of mine. I said 'Hey, why did you install such a boring simply-black screenblanker modul?' He said 'Screenblanker? That's MS-DOS!'" The people in the Inn break out into laughter and applaud. Even after the bards continue to make music again, some people snort with laughter.

>se
Town Square
The town square, the heart of Shelter, is crowded with people. Fires are blazing in the heat of this sultry summer night. A large pile of wood has been built up in great haste.

>search wood
Your search turns up nothing new.
Suddenly, the crowd splits to make a passage. Two knights enter the square, dragging a young, chained-up girl behind them who's struggling to break free, but she has no chance. You hear the crowd shouting "Burn the traitor!"

>kiss girl and make her feel good

Abenteuer in der Bleiwüste: Timeless Empire

Auf der **Spiele 31/4** findet sich eine der wohl schönsten, optionsreichsten und spielstärksten Umsetzung des bekannten Brettspiels, die der Amiga je gesehen hat! Das Programm ermöglicht individuelle Grundstellungen und die Rücknahme von Spielzügen, man kann Mehrfachsprünge zulassen oder verbieten, bedrohliche Situationen im voraus ansehen und dergleichen mehr. Zwei verschiedene Steinsets stehen zur Wahl und, falls gerade kein „humaner" Partner zur Hand ist, vier verschiedene Schwierigkeitsgrade für den Zweikampf gegen den Rechner. Die Demoversion dieser tollen Dame-Versoftung enthält allerdings nicht alle der genannten Features, erst gegen eine geringe Shareware-Gebühr kommen sie via Vollversion ins Haus geflattert.

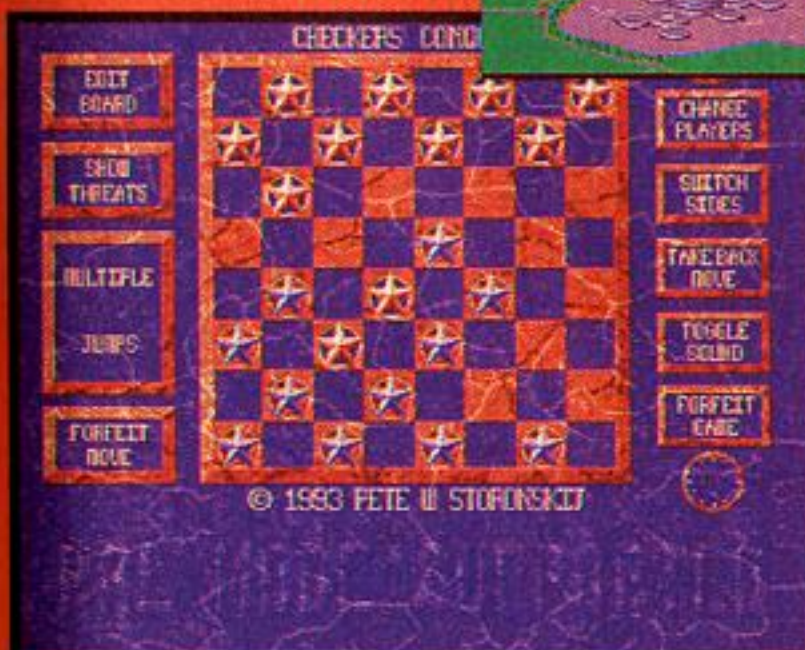
Obiger Autor versteht sich aber nicht nur auf Damen, sondern auch auf Ballereien im Stil von „Missile Command". Auf der **Spiele 31/5** muß man eine Stadt vor Meteoriten bewahren, was sich erstaunlich abwechslungsreich gestaltet: Bereits im Arcade-Original hat man die Weltall-Steinchen ja schon per Fadenkreuz anvisiert und vom Himmel gelasert, hier fliegen aber noch zusätzlich Hubschrauber ins Bild – oder man darf gar die Rollen wechseln und die City nun nicht mehr beschützen, sondern möglichst effektiv zerbröseln. So was produziert vor allem im Duo-Modus viel unterhaltsamen Zwist, wobei der variable Schwierigkeitsgrad ABC- wie Profischützen gleichermaßen faire Chancen läßt. Für Augenschmaus sorgen ständig wechselnde Hintergrund-Motive, man wird sich an **Incinerator** also nicht so bald sattgesehen haben. Und auch hier wird das Demo gegen eine geringe Shareware-Gebühr von knapp zehn Märkern in die voll spielbare Version umgetauscht.

Zum Dessert gibt's jetzt noch **Fruit Salad** mit Rätselnüssen, wenn ein blauer Blob versucht, unbeschadet bunte Plattformgärten zu durchhüpfen. Dabei kommen ihm aggressive Tomaten, fliegende Bananen oder wandelnde Orangen in die Quere bzw. Extras wie Turboschuhe gerade recht. Dann und wann erinnert auch mal ein kleines Bonusgame entfernt an Horizontalknaller wie „R-Type", und auch wenn das alles kaum der Gipfel an Originalität ist, so spielt es sich doch recht flott. Unfaire Stellen gibt's keine, der Levelaufbau ist clever, und mit bunten Backgrounds, witzig animierten Sprites sowie einer ordentlichen Soundkulisse verdient auch die Präsentation unser O.K. Der Programmierer hat sogar an Nettigkeiten wie Levelcodes oder eine speicherbare Highscoreliste gedacht, weshalb die **Spiele 32/7** zumindest ein sehr schmackhaftes Betthupferl abgibt.

Außerdem braucht man ja nun kaum Extras, um sich diese und die anderen Nordlicht-Scheiben ins Haus zu holen: Die Games verrichten auf jedem Amiga inklusive dem A1200 ihren Dienst, nur im Einzelfall („Incinerator") ist 1 MB Chipmem Voraussetzung. Zwecks Bestellung wende man sich an:

Gaby und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Zu löhnen sind nur drei budgetfreundliche Märker pro Diskette, dazu gesellen sich Portokosten, deren Höhe von der Bestellmenge abhängig ist. Wir wünschen verspielte Feiertage! (rl)

Nostalgisch ballern: Incinerator

Der Name der Dame: Checkers Conquest

Da haben wir den (Plattform-) Salat: Fruit Salad

CRACK

Der unerschrockene Dr. Freak hat sich diesmal auf die Pressekonferenz der Business Software Alliance (BSA) gewagt – einem Verband, der bekanntlich die Raubkopiererjagd auf seine Fahnen geschrieben hat!

Kürzlich mußte dabei zum ersten Mal ein Unternehmen aus Deutschland dran glauben: Bei einer unangemeldeten Durchsuchung der Firma Erco Leuchten wurden 49 Stück „Software ohne rechtsgültige Lizenz" gefunden – von insgesamt 59 Programmen! Mindestens genauso erschreckend war die dann fällige Rechnung, denn der Nachkauf der vorher raubkopierten Soft schlug mit 78.522 DM zu Buche, und 60.000 Mark machten die Hersteller als Entschädigung geltend. Über dieses und andere Schockthemen sprach Dr. Freak mit den Leitern der Pressekonferenz, BSA-Präsident Robert W. Holleyman II sowie die Rechtsanwälte Evan Cox und Thomas Heymann:

?: *Mal so ganz unter uns Pfarrerstöchtern – geht es denn jetzt wirklich allen Raubkopierern an den Kragen, also auch dem kleinen „Heim-Cracker" mit seinem Amiga 500?*

Heymann: Wir kümmern uns vorrangig um Business-Software auf sämtlichen Computersystemen. Dabei interessieren uns weniger die Heimanwender als diejenigen, welche die größten volkswirtschaftlichen Schäden verursachen. Und ein beträchtlicher Teil der 2,2 Milliarden Mark Verlust entsteht der Software-Industrie in Deutschland nun mal durch Raubkopien in Firmen.

?: *Und warum ausgerechnet da?*

Heymann: Nun, oft bekommen Mitarbeiter von ihrem Chef nur Geld für die Anschaffung der Hardware – anschließend wird eben irgendein Angestellter mit dem Kopieren der Programme beauftragt, und viele wissen nicht einmal, daß sie sich damit strafbar machen.

Cox: Immer noch halten etliche Leute Kopien für legal, weshalb wir auch eine große Anzeigenkampagne zu diesem Thema starten. Generell sind aber viele besser informiert als vor einigen Jahren und werden eher mißtrauisch. Dafür haben wir unter der Nummer 089/3172473 eine Hotline eingerichtet, wo man sich zum Beispiel erkundigen kann, ob so ein Auftrag rechtlich in Ordnung ist.

Heymann: Man sollte auch nicht unerwähnt lassen, daß im weltweiten Vergleich die Software in Deutschland strafrechtlich am stärksten geschützt ist!

Evan Cox

Thomas Heymann

Robert W. Holleyman II

?: *Und wo gab es bisher die spektakulärsten Fälle?*

Holleyman: In Frankreich haben wir etwa bei dem zu 75 Prozent in staatlichem Besitz befindlichen Unternehmen C.F.N.R. bei zwei Durchsuchungen illegale Soft auf Macintosh-Rechnern entdeckt. Insgesamt waren 43 Prozent der benutzten Programme Raubkopien, und C.F.N.R. konnte diese nicht einmal von den Originalen unterscheiden…

Cox: Bei dem großen tschechischen Luftfahrt-Unternehmen Letov fanden wir 180 illegale Programme – dafür drohen den verantwortlichen Managern nun Haftstrafen bis zu fünf Jahren! Das gleiche gilt für das tschechische Software-Unternehmen Median, wo gefälschte Microsoft-Produkte in Millionenwert gefunden wurden.

?: *Sind denn auch Erfolge festzustellen, sprich, wird inzwischen weniger raubkopiert als früher?*

Heymann: In Deutschland ist der Anteil der Raubkopien im letzten Jahr von 57 auf 49 Prozent gesunken.

Cox: In Italien sank er sogar von 83 auf 50 Prozent. Hier hat die Steuerbehörde Guardia Finanzia mitgeholfen, weil ihr dabei ja auch Mehrwertsteuer verlorengeht. Meistens wurden dann fünf- bis sechsstellige Summen für die Strafe inklusive der Anwaltsgebühren fällig!

?: *Trotzdem, ist es nicht immer noch in den meisten Unternehmen üblich, daß Kopien ungeklärter Herkunft verwendet werden?*

Holleyman: Stimmt, deshalb setzen wir verstärkt auf Aufklärung – weltweit laufen 32 Hotlines, und wir sind in 60 Ländern aktiv, davon befinden sich 21 in Europa.

?: *Wir bedanken uns für das aufklärende Gespräch!*

Demo Galerie

Draußen wird man in dieser unmöglichen Jahreszeit bloß schockgefroren – lebenskluge Kunstfreunde besuchen daher lieber gleich unsere gut beheizte Demo Galerie, in der ihnen richtig warm ums Ästhetenherz wird!

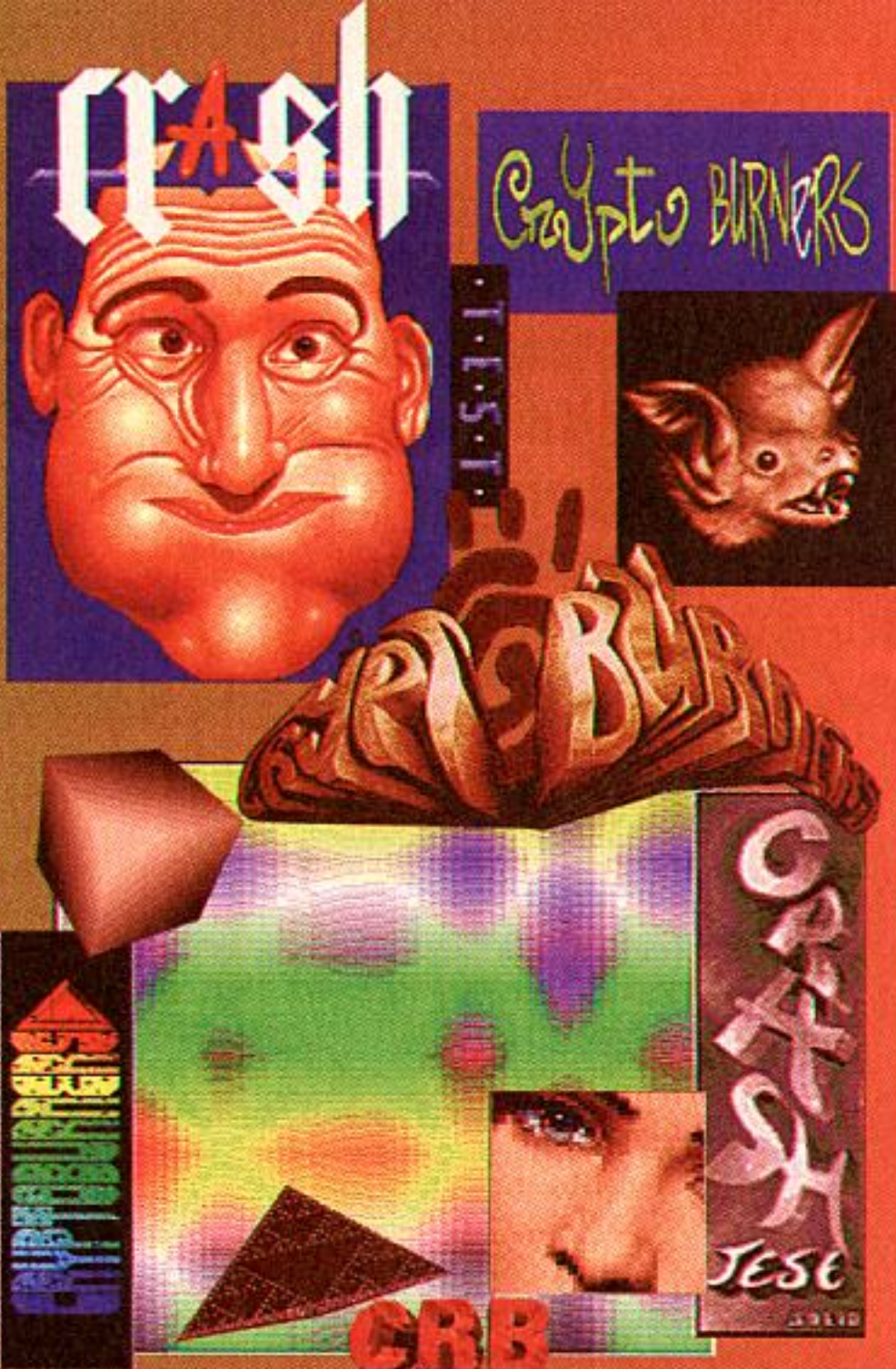
SWITCHBACK

Das hochfeine AGA-Demo der Rebels hatte auf der diesjährigen Doomsday-Party seine Premiere: Zuerst wird der Zuschauer durch einen engen Tunnel geleitet und bekommt das Gruppenlogo vorgeführt; im Anschluß huscht der Demo-Titel über den Screen, und ein smarter Typ meißelt sich selbst aus einem Steinblock heraus. Nun verdichtet sich in einer langsamen Rotationsbewegung ein fragiler Stern allmählich, bevor ein hochviskoses Muster unter die Lupe genommen und das erneut aufgetauchte Gruppenlogo scrollend mit Licht überflutet wird, ehe es einem leuchtend bunten Pixel-Strudel weicht. Vor Schreck bricht ein recht kräftig gebautes Baby in Tränen aus und muß durch ein paar Credits getröstet werden. Als nächstes flieht ein Apfelmännchen vor den sich ins Bild drängenden biegsamen Säulen, dann läutet ein Soundwechsel von softem Notengeplätscher hin zu knallhartem Techno den coolen Endpart ein. Hier geht es bei hämmerndem Rhythmus der Musik auf eine Achterbahnfahrt mit allen Looping- und Rückwärtsgang-Schikanen! Gottlob darf man sich beim bald folgenden Abspann aber noch mal mit ruhigen Jazzfunk-Klängen entspannen.

PRURIENT

Neben dem gerade vorgestellten Mega-Demo haben die Digi-Rebellen auch dieses nicht ganz so umfangreiche Dentro verbrochen: Begleitet von karibisch angehauchter Musik, die unwillkürlich an Herbert Grönemeyers „Parkplatzsuche" erinnert, sausen Gruppenname und Titel herein, während am unteren Screenrand ein winziges Auto entlangdüst. Auf einem torkelnden Quadrat finden sodann ausgedehnte Linienspiele statt, die ein zeilenweise daherwirbelnder Text ablöst. Nun darf sich ein gefüllter Dotwürfel ein wenig um die eigene Achse drehen, ehe eine Reise über eine weite, mit Quadern vollgestopfte Ebene beginnt. Plötzlich überrascht ein gar schröcklicher Drachenkopf den Betrachter, der erst herangezoomt und dann mit der Lupe beim Rotieren beobachtet wird. Aber auch hier versöhnen uns die Rebels am Ende wieder mit gepflegten Jazzklängen, zu denen am Screen die Credits dieses feinen Kleinods präsentiert werden.

CRASHTEST

Die Crypto Burners eröffnen ihr Demo mit Hardrock und dem Gruppennamen, bis ein pausbackiger Typ den Titel der Veranstaltung verrät. Danach verbiegt sich eine mandeläugige Lady ausgiebig in einem Fenster neben dem Gruppenkürzel, um endlich einer zoomenden Dot-Pyramide Platz zu machen. Nach deren Rückzug zieht ein Vektorobjekt satellitengleich seine Bahn, kurz darauf wabert gemustertes-Plasma gemächlich über den Bildschirm und wird schließlich von einem fledermausähnlichen Nager weggebissen. In rascher Folge haben nun eine Dotlandschaft, ein sogenannter Glas-Vektor sowie ein hüpfender und mit zahllosen Lichtquellen ausgestatteter, vielflächiger Ballon ihren Auftritt. Sie müssen einem ganz modisch Braunton in Braunton gekleideten Würfel weichen, dem zum krönenden Abschluß die obligaten Greetings und Kontaktadressen folgen.

BEAUTY PACK Nr. 1-4

Je später der Abend, desto ausgefallener die Gäste: In einer Art Demo-Compilation hat man hier auf vier (einzeln bootbaren) Disks jede Menge Intros, Kurzdemos, Dentros usw. der unterschiedlichsten Gruppen versammelt. Dazu gehören auch solche Szene-Berühmtheiten wie Kefrens, Anarchy, Complex, Sanity, Virtual Dreams – um nur einige zu nennen! Insgesamt fast 30 Werke können mit Hilfe der komfortablen Menüs angewählt und betrachtet werden, darunter auch so bekannte Titel wie „Announce", „Orgasmatron", „Terminal Fuckup" oder „Friday at 8". Daß der Stoff zum Teil schon etwas älter ist, dürfte angesichts der durchgehend hohen Qualität kaum jemand stören, und somit kann man das komplette Quartett nur wärmstens empfehlen – obwohl die Disks im Notfall auch einzeln abgegeben werden.

WAS JETZT NOCH ZU SAGEN WÄRE...

...verklickert Euch traditionsgemäß unsere bewährte Info-Box mit allen wichtigen technischen, pekuniären und bezugstechnischen Angaben. Durchlesen, staunen und aktiv werden! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
SWITCHBACK	1200er + 4000er	2,– DM + Porto + 2 Leerdisketten 2 Disks	Oliver Vogel Bahnweg 3a, 79591 Eimeldingen
PRURIENT	allen Amigas mit 1 MB	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
CRASHTEST	allen Amigas mit 1 MB	2,50 DM + Porto 1 Disk	
BEAUTY PACK Nr. 1-4	allen Amigas mit 1 MB Chipmem	6,80 DM + Porto 4 Disks	AMI Tech-Computerversand Frank Heine, Theodor-Heuss-Str. 21 38444 Wolfsburg, Tel: 05361/74650

Das Weihnachts-Wunder

DIE WUNDERKIND-COMPETITION

Da hievt die Wunderkind-Crew von Renegade mit „Ruff'n'Tumble" gerade erst ein wahres Wunderkind auf die Plattformen, und schon könnt Ihr es hier gewinnen – ist das nicht ein kleines Wunder, Kinder?!

Noch wunderbarer wird die Sache, wenn wir Euch jetzt verklickern, daß der Hauptgewinner den mit stolzen 91 Prozent bewerteten Megahit in einer von den Programmierern handsignierten Version abstauben wird – nebst einer raren Renegade-Tasche, 'nem coolen T-Shirt, den Games „Elfmania", „Uridium 2" und „The Chaos Engine" sowie einer Compilation der Bimap Brothers mit „Xenon", „Cadaver" und „Speedball 2"! Kurzum, für den Sieger sind die freien Stunden schon mal gefüllt…

Weil aber auch Leute mit weniger Glück Freizeit haben, streuen wir dazu noch ein paar weitere Exemplare von „Ruff'n'Tumble" und ein paar weitere Taschen und Shirts unter das Volk. Mehr dazu in der Preisliste, jetzt kommt erst mal die berühmt-berüchtigte

PREISFRAGE: WIE VIELE SPIELE HABEN JASON PERKINS UND ROBIN LEVY AUSSER „RUFF'N'TUMBLE" NOCH UNTER DEM NAMEN WUNDERKIND VERÖFFENTLICHT?

Ja, die Anwort ist nicht ganz einfach – es sei denn, man hat den Test zur genialen Plattform-Action „Ruff'n'Tumble" im letzten Heft gelesen – oder ist selber ein Wunderkind. Als solches dürfte es Euch dann auch nicht schwerfallen, uns die richtige Lösung auf einem Kärtchen bis zum 19.12.1994 (Einsendeschluß) zukommen zu lassen, oder? Der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Renegade und des Joker Verlags können sich die Mühe allerdings sparen, denn sie sind von der Teilnahme allesamt ausgeschlossen. Wer jetzt noch übrig bleibt, dem wünschen wir viel Glück und wundervolle Weihnachten!

JOKER VERLAG
„WUNDERKIND"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

WUNDERBARE PREISE!

1. PLATZ: Eine von Wunderkind handsignierte Version von „Ruff'n'Tumble", eine Renegade-Tasche, ein T-Shirt und „Elfmania", „Uridium 2", „The Chaos Engine" sowie die „Bitmap Brothers Compilation".

2. PLATZ: „Ruff'n'Tumble", eine Renegade-Tasche, ein T-Shirt und „Elfmania".

3. PLATZ: „Ruff'n'Tumble", eine Renegade-Tasche und ein T-Shirt.

4. PLATZ: „Ruff'n'Tumble" und eine Renegade-Tasche.

5.-10. PLATZ: Je einmal „Ruff'n'Tumble".

Ruff 'N' Tumble

Diese Weihnachten
könnt Ihr Euch das Schenken
schenken...
Denn jetzt gibt's die praktischen und hübschen
GUTSCHEIN
DM 30,–
GUTSCHEIN
DM 50,–
GUTSCHEIN
DM 100,–
JOKER-GESCHENKGUTSCHEINE
zum Einkauf im Joker-Shop für DM 30,–, DM 50,– oder DM 100,–
Ihr spart Zeit und Geld, denn die Geschenkgutscheine bekommt Ihr
PORTOFREI,
und auch der Beschenkte muß dann beim Einkauf kein Porto mehr
bezahlen – es werden für die volle Summe Waren geliefert!
FORDERT DIE GEWÜNSCHTEN GUTSCHEINE EINFACH GEGEN VORKASSE AN, ALLE BESTELLUNGEN WERDEN UMGEHEND BEARBEITET.
BESTELLADRESSE: Joker Verlag
„Geschenkgutschein"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ruhmeshalle

Up & Down

Mit Zuschriften habt Ihr uns ja mal wieder reich beschenkt – kein Wunder, wenn das Christkind bald seine Glöckchen klingeln läßt. Wir lassen's ebenfalls tüchtig klingeln, und zwar mit drei astreinen Games: Mit Chuck Rock 2 koilt sich durch die Steinzeit
Peter Loescher, Nürnberg
Im Kreml-Krimi KGB ermittelt
Sebastian Grupe, Celle
Und mit Human Race geleitet seine Steinzeit-Menschlein in die Zivilisation
Daniel Vogel, Neufahrn

Stromausfall

Falls Weihnachten der Computer wirklich mal Urlaub haben sollte, kommen unsere Rezensionsexemplare gerade recht! Dank Starfighter Battle Book langweilt sich bestimmt nicht
Kay Riedmüller, Mühlhausen
Mit den Mechwars macht mächtig was los
Manuel Sanchez, Mannheim

Kicker Cup

Ob Eure klugen Antworten uns zum Sieg verholfen haben, könnt Ihr weiter hinten nachlesen, hier lest Ihr, ob Ihr gewonnen habt. Super Space Invaders düsen zu
Sebastian Otte, Osnabrück
Im Joker-Jogger fühlen sich pudelwohl
Nicolas Beckmann, Süssen
Thorsten Deuschle, Wiegersen
Robert Kraus, Usingen
Dank der Joker-Watch versäumen nicht die Bescherung
Michael Klaasen, Steinfurt
Dirk Blech, Kerpen
Thorben Reich, Hatten
Vom Joker-Shört sind ganz betört
Peter Bulisch, Hohenbrück
Martin Klemm, Hannover
Michael Diehl, Idstein

Töff-Töff-Show

Das verbleite Super hat die Oktanzahl 98, das bleifreie 95 – wir haben beide Zahlen gelten lassen. Hier aus Platzgründen nur die ersten 20 Gewinner, die restlichen werden gesondert benachrichtigt. Den ersten Preis hat gewonnen
Markus Tillmann, Mönchengladbach
Die Preise zwei bis fünf gehen an
Oliver Klaus, Neuss
Detlev Schneider, Meinerzhagen
Uli Vennedey, Viersen
Matthias Kabelitz, Neustadt
Über die Preise sechs bis zehn freuen sich
Daniel Gothe, Meinerzhagen
Martin Schulz, Neuss
Andreas Schilling, Hamburg
Hardo Welzel, Bremen
Torben Held, Hamburg
Und die Preise Nummer elf bis 20 sind in Kürze bei
Lutz Mitrasch, Oberlungwitz
Oliver Herrmann, Hamm
Boris Badasch, Bad Ems
Sarah Dlugos, Essen
Frank Lindemann, Hamburg
Thomas Fink, Hoyerswerda
Ivan Remmel, Frankfurt
Matthias Koch, Rethem
Jan Kolodzy, Meppen
Marc Anschlag, Borken

Joker-Team

Leider, leider ist's mit dem Test der deutschen Version in dieser Ausgabe nichts geworden, doch dafür haben wir was anderes zu bieten: die Mitglieder des Joker-Teams für die Verkaufsversion! Also aufgepaßt:
Gerd Broszeit, Oldenburg
Sören Fischer, Bovenden
Uwe Zemke, Nindorf
Michael Scheyda, Bochum
Lars Hempfling, Naila
Norbert Sadowski, Schönenberg
Christian Gines, Unna
Hannsjörg Braun, Delmenhorst
Dieter Kohser, Wunstorf
Gerald Jungwirth, A-Wien
Sascha Reich, Wuppertal
Alexander Volk, Neuss
Dennis Dinstühler, Köln
Martin Maduschka, Aachen
Christian Reußwig, Frankenthal
Christoph Schmid, Heidenheim

Sagt selbst: War das nicht 'ne schöne vorweihnachtliche Bescherung? Alsdann: Ein frohes Fest und einen Mordsspaß mit den Preisen!

Tja, liebe Zocker, der große Weihnachtsrummel steht mal wieder ins Haus und mit ihm auch Scharen von nervtötenden Verwandten und ähnlichen Feiertagsgeschwüren! Wie gut, wenn man sich da mit einem Flascherl Glühwein und ein paar Lebkuchen in seine Bude zurückziehen kann, um bei schummrigem Kerzenlicht die neuesten Tips, Tricks, Lösungen und Cheats auszuprobieren! Na ja, wir denken halt doch an unsere Leser…

HILFE!! FRAGEN?!

Timo steuerte bislang ohne größere Probleme sein Fluggerät durch die ersten beiden alienbesetzten Levels von **Banshee**. Doch ausgerechnet jetzt, im dritten Level, entwickelt seine Maschine ein gar seltsames Eigenleben: An einer ganz bestimmten Position vollführt das Flugzeug ohne Einwirken seines Piloten einen 180-Grad-Turn und steuert in Gegenrichtung gezielt auf einen Punkt zu. Egal, was Timo auch unternimmt, an eben dieser Stelle flippt sein sonst so braves Luftschiff immer wieder aus und fliegt seine eigenen Wege! Wer zähmt das störrische Ding für Timo?

Tja, Leute, so spielt nun mal das Leben: Da hat man in **BAT 2** endlich alle Sicherheitssysteme der Bank überwunden und schließlich auch noch mit geschickten Fingerchen den Tresor geknackt, und trotzdem kommt man nicht an die begehrten Aktien heran! Deswegen steht Stephen immer noch ziemlich dumm vor dem geöffneten Safe herum und rätselt, warum wohl kein Icon erscheint, das das Aufnehmen der Wertpapiere ermöglichen würde! Fehlt dem armen Agenten womöglich noch ein bestimmter Gegenstand oder einfach nur der nötige IQ?

Abenteurer Guido sitzt mit seinen Mannen im neunten Level der Magiergilde von **Abandoned Places 2** fest. In diesem Level wird man in einen Raum teleportiert, auf dessen Boden ein schnuckliges Feuer vor sich hin brutzelt. An der südlichen Mauer befindet sich ein Schalter, der, nachdem man ihn betätigt hat, einen Teil der südlichen Wand verschwinden läßt. Klingt zwar recht vielversprechend – klingt aber eben nur so, denn trotzdem ist kein Weiterkommen möglich! Wer kann Guido aus seiner mißlichen Lage befreien?

Weihnachten ist ja bekanntlich die Zeit der Besinnlichkeit und der Nächstenliebe! Besinnt Euch also gefälligst mal auf Eurer Wissen und übt Euch schleunigst in etwas Nächstenliebe, indem Ihr Eure hilfesuchenden Mitzocker aus ihren dunklen Verliesen der Unwissenheit ans Licht der Weisheit führt. Mit anderen Worten: nicht lange Löcher in die Luft starren, hinsetzen, Schreibgerät zur Hand nehmen und eine oder mehrere der obigen Fragen beantworten. Packt anschließend Eure klugen Sprüche in einen Umschlag, verseht ihn mit unserer Adresse sowie dem **Kennwort: Fragen** und überlaßt den Rest dem freundlichen Postboten von nebenan. So wir Euer Geschreibsel dann für brauchbar erachten, bringt der liebe Onkel Weihnachtsmann schon bald neben dem Dank Millionen erretteter Zocker etwas Klimpergeld aus Michaels heiligen Hallen bei Euch vorbei.

Tja, und da Ihr Spieler, Abenteurer und Glücksritter Eure Problemzonen nicht erst beim Rasieren entdecken werdet, werden wir auch weiterhin ein offenes Ohr für Eure spieletechnischen Unzulänglichkeiten haben – sei es hier auf dieser Seite oder aber auch am Telefon, wenn es wieder mal Zeit ist für unsere

HOTLINE

JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN: 089/46 38 23 ODER 089/460 58 22

INHALT

Reden ist Silber – Schreiben ist Gold! Und zwar reichlich! Denn für jeden von Euch veröffentlichten Beitrag lassen wir **bis zu 300 Deutsche Mark** in kleinen, nicht fortlaufend numerierten, und gebrauchten Scheinen springen! Also ab ans Schreibgerät, all Euer Wissen zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten usw. in Wort und Bild gefaßt und den ganzen Kram an untenstehende Adresse geschickt. Sobald bei uns der Postbote dann zweimal klingelt, stürzen wir uns auf Eure Machwerke, prüfen sie eingehend auf Originalität (fröhliche Weihnachten, Ihr Abschreiber!) sowie Aktualität und entscheiden schließlich, ob Eure Geistesblitze würdig sind, diese edlen Seiten zu zieren. Wenn ja, überschütten wir Euch mit barer Münze! Dabei richtet sich Euer Honorar in erster Linie nach Umfang und Aktualität, in zweiter Linie jedoch auch nach Verarbeitungsfreundlichkeit. Will heißen: Je leichter Ihr es uns Redakteuren mit Eurem Geschreibsel macht (z.B. längere Texte im ASCII-Format, Grafiken und Karten im IFF- oder PCX-Format auf Diskette), desto goldener Eure Aussichten…

Joker Verlag
„Know How"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

ISHAR 3

Das Chaos droht wieder über die sonnenbeschienenen Hänge von Kendoria hereinzubrechen, denn der dunkle Geist des bösen Shandra hat endlich gefunden, wonach er so lange vergebens geforscht hat: einen neuen Körper – in der Gestalt des riesenhaften Drachens Wohratax will er das ganze Land mit Schrecken und Zerstörung überziehen! Doch den Göttern sei Dank, daß die schwarze Seele Shandras die Rechnung ohne Marcel Smuz gemacht hat, denn dieser wird Euch nun berichten, wie er die Pläne des mächtigen Oberfieslings dennoch zu vereiteln vermochte:

Bevor's richtig losgeht, sollen Euch ein paar allgemeine Tips das Abenteurerdasein erleichtern:
In der Party haben sich folgende Personen sehr gut bewährt: ein Zauberer, dessen Stärke, Intelligenz, Verfassung und Beweglichkeit 14-15 ist; ein Kleriker, dessen Stärke, Weisheit, Verfassung und Beweglichkeit 15-16 ist; drei Krieger. Im Spiel gibt es zwei Cheats und eine Kontrolleiste, die auf folgende Weise aufgerufen werden können:
1. CTRL + ALT + V + Maus-Klick (ganz links an den Rand des Bildschirms gehen und die Maustaste drücken) versorgt Euch nach einem Kampf wieder mit Lebenspunkten.
2. Die Tasten CTRL + ALT + A + Maus-Klick (ganz links an den Rand des Bildschirms gehen und die Maustaste drücken) „spulen" die Zeit vor.
3. Programmtechnische Infos gibt's mit Tasten-Kombination CTRL + ALT + W + Maus-Klick (ganz links an den Rand des Bildschirms gehen und die Maustaste drücken).
Achtung, HD-Besitzer! Wenn Ihr das Spiel auf Festplatte installiert habt, wird es sich in den meisten Fällen nicht starten lassen (beim Startversuch leuchtet die Disk-Kontrollampe auf, und der Bildschirm bleibt schwarz). Abhilfe schafft da eine leere (kann auch voll sein) und formatierte Diskette, die Ihr einfach ins interne Laufwerk DF0: einlegt, bevor Ihr das Game von Festplatte startet. Das Spiel läuft dann ohne Probleme.

So, nun aber ab nach Kendoria: Das Spiel fängt in der Stadt Koren Bahnir an. Gleich am Anfang treffen wir eine Person (steht uns gegenüber), die uns erzählt, daß wir einen Mann Namens Typhus besuchen sollten. Dieser hat ein Observatorium in der Stadt und ist verrückt nach Lindenblüten-Tee. Die Map zeigt uns nach dem Gespräch den Standort besagten Observatoriums. Wir gehen also weiter und treffen schon recht bald auf drei unbequeme Räuber. Diese werden schnell ins Jenseits befördert und hinterlassen uns viele Goldstücke. Durch weitere Kämpfe mit Räubern kann man übrigens schnell ein schönes Sümmchen zusammenhaben. Es lohnt sich also, alle zu vernichten, denn man muß sich ja schließlich auch eine vernünftige Ausrüstung zulegen. Weitere Räuber befinden sich genau im Norden, im Westen, weit im Osten und ganz im Süden in den Gassen. Etwas weiter stößt man auf einen Laden, der den Lindenblüten-Tee (Limettengeist) führt (einen zweiten Shop findet man, wenn man entlang der Schutzmauer der goldenen Stadt geht). Wer noch keine Partymitglieder hat, sollte schleunigst ein paar schlagkräftige Gesellen in einer der Kneipen anheuern. Ansonsten siehe Kapitel „Tips & Tricks". Danach wandert man zu der goldenen Stadt. Es gibt nur einen Eingang, er befindet sich im Südwesten der Stadtanlage. Besonderes Kennzeichen der goldenen Stadt sind ihre goldenen Schutzmauern. Dort angekommen, muß man 4.000 Goldstücke für ein Medaillon berappen – dieses Medaillon ist die Eintrittskarte zur Stadt. Hängt das teure Ding gleich mal um und trabt in die güldene Pracht hinein. Aber Vorsicht! Niemals die Stadtwächter angreifen, sonst könnt Ihr das Spiel vergessen. Sobald Ihr beim Observatorium seid, wird man Euch sehr unangenehm empfangen. Händigt dem alten Typhus den Lindenblüten-Tee (Limettengeist) aus, um die Stimmung ein wenig zu heben. Der nun recht freundliche Alte überreicht Euch eine Spielkarte – auf der City-Map erscheint daraufhin das Haus von Mather Fudius. Dies ist unser nächstes Ziel.
Auf dem Weg dorthin kann man, so man über das nötige Kleingeld verfügt, ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen. Beim Haus findet man nur ein Pergament, auf dem steht, daß man sich bei einem Gasthaus einfinden soll. Dieses befindet sich nördlich von Mathers Haus (einfach von Mathers Haus aus immer auf demselben Weg gehen – nicht links abbiegen!). In der Kneipe müßt Ihr erst einmal zuhören, der Diener Erkh Moltus plaudert ein bißchen aus dem Nähkästchen. Das Essen müßt übrigens Ihr bezahlen (Essen kaufen). Danach heißt es wieder Lauschlappen auf und die Frage mit „ja" beantworten. Man wird nun zu Mathers Haus geführt. Im Inneren des Gebäudes wird Mather versuchen, Euch rauszuschmeißen. Ihr dürft keinesfalls gehen! Zeigt Ihm statt dessen die Spielkarte. Danach öffnet sich das Zeitportal. Falls Ihr alle Party-Mitglieder beisammen habt und diese auch vernünftig mit Waffen ausgerüstet sind, solltet Ihr durch das Tor hindurchgehen (das Zeitportal anklicken). Auf der anderen Seite geht Ihr nach Osten, wo Ihr auf ein paar Wespen und einen Bären treffen werdet. Alle beide könnt Ihr vernichten. Kleiner Tip: Sammelt die Pilze, da man sie verkaufen kann!

Nachdem Bär und Insekten ins Nirwana eingelaufen sind, eilt Ihr weiter, bis Ihr auf einen Weg, der nach Süden führt, trefft. Folgt diesem, bis es nicht mehr weitergeht – dann müßt Ihr wieder nach Osten laufen. Irgendwann seht Ihr einen Bären auf einem Felsen und nehmt ihm das Pergament weg. Danach den Weg zurückgehen, zu Mather traben und ihm das Papierstück überreichen.
Nehmt jetzt den Schlüssel und werft einen Blick auf Eure Karte: Im Süden ist ein neues Haus erschienen! Klaut Euch dort einen Anhänger (anziehen) und die magische Karaffe. Marschiert danach zurück zum Gasthaus „Zum Riesenschluck". Es befindet sich, wenn Ihr entlang der Schutzmauer der goldenen Stadt geht, neben einem Getränkeladen. Dort müßt Ihr zuhören, das Kelonia-Pulver mitnehmen und im Getränkeladen folgende Gegenstände besorgen: zwei Flaschen Salamanderöl, eine Flasche Rattenhirn und zwei Flaschen gedörrten Mistelzweig. Alle diese Tränke werden jetzt zusammen mit dem Kelonia-Pulver in die magische Karaffe geschüttet, bevor's durch das Zeitportal wieder zurück zum Bären geht. Der Teddy muß das magische Getränk runterschlucken – nur so erhält man einen Talisman.
Wieder in der goldenen Stadt, hält man nach einem Theater Ausschau (befindet sich im Süden). Man sollte nach sieben Uhr abends dort hineingehen und aufmerksam zuhören. Danach heißt es nur noch den Talisman an Gulnar Dahilim übergeben, und schon öffnet sich um zwei Uhr ein weiteres Zeitportal. Nach Durchschreiten des Portals findet man sich in einem Dschungel wieder. Kleiner Tip: Die Leoparden sollte man töten, denn ihr Fell ist kostbar und läßt sich in der Stadt ohne Probleme verkaufen! Als erstes müßt Ihr auf der Südweststraße bleiben, d.h. immer nach Süden gehen. Irgendwann werdet Ihr eine Lichtung erreichen, an der Ihr einen Kristall entdeckt. Nehmt ihn und trabt Richtung Nordosten. Sobald es nicht mehr weitergeht, lauft Ihr nach Süden, bis Ihr auf eine Kreuzung stoßt. Ab dieser Stelle solltet Ihr bei jeder Kreuzung östlich abbiegen. Nach einer Weile trefft Ihr auf eine Bande, die sich die „Ostend Gang" nennt. Schickt den Chef der Gruppe zur Hölle, eilt nach Nordwesten und benutzt das Zeitportal, um wieder in die Stadt zurückkehren zu können. Die altvertraute Umgebung hat sich jedoch etwas verändert! Diese „Umbauten" lassen sich mit dem Verschwinden des Chefs der Gang erklären: Die Angehörigen des neuen Anführers waren Architekten der Stadt (Vergangenheit), deshalb wurde einiges anders gebaut (siehe Gegenwart). Folgende Änderungen bzw. Neuerungen sind nun zu finden: ein Park im Süden, ein neuer Bezirk im Nordwesten,

neue Banditen mit neuen Geldbeuteln ($$$$). Aber Vorsicht! Die Jungs sind jetzt viel stärker geworden!
So, nun also raus aus dem Theater und dem Geschwafel der dortigen Person lauschen. Danach zur Bücherei, die sich im Nordosten der Stadt befindet, und dort die codierten Anleitungen über die Bedienung der Zeitportale begutachten. Nach dieser Aktion heißt es zurück in den Dschungel (Zeitportal Theater). Ihr findet Euch allerdings diesmal in der Zukunft wieder. Sobald Ihr wieder auf der Lichtung seid, solltet Ihr nach Süden laufen. Dort befindet sich ein magisches Schwert, das nur von einer positiven Person genommen und benutzt werden kann. Schnappt Euch den Zahnstocher, eilt nach Nordwesten und biegt an den jeweiligen Kreuzungen wie folgt ab: Norden, Osten, Osten, Norden, Norden, Westen. Dann nach Süden in eine Sackgasse laufen, den dort zu findenden Meteoritenteil aufheben und damit zurück in die Stadt. Aus dem Theater herausgekommen, sollte man den Park besuchen. Vom Theater aus geht's also zuerst nach Norden, dann nach Osten und schließlich nach Süden. Im Park läßt sich ein Schatz und an der Nordmauer ein Meteorit finden. Ihr müßt nun die beiden Meteoritenteile zusammensetzen, um ein drittes Zeitportal, welches Euch in die Berge führt, zu öffnen. Aber Vorsicht! In den Bergen ist es bitterlich kalt – ohne Pelzmäntel seid Ihr verloren! Die Mäntel findet Ihr in den Geschäften im Westen der Stadt. Falls Ihr kein Geld habt, dann einfach ein paar Räuber suchen und kämpfen.
Zieht nun die Mäntel über und hüpft ins Zeitportal. In den Bergen angekommen (Tip: Pflückt Edelweiß und verkauft es in der Stadt!), müßt Ihr nach Süden bis zur Steilwand laufen. Den Bären dort sollte man schleunigst ins Jenseits schicken, bevor man weiter nach Westen und schließlich nach Norden geht. Hier trifft man auf einen Riesen, dem es ebenfalls den Schädel einzuschlagen gilt. Nach getaner Arbeit folgt man ein paar Kurven zwischen den Berghängen und eilt weiter nach Osten. Am östlichen Ende geht's wieder Richtung Norden und anschließend nach Westen. Auf dem Weg werdet Ihr ein paar unfreundlichen Wölfen begegnen, die schnell und sauber beseitigt werden sollten. Die Raubtiere haben jedoch eine ganz eigene Kampftaktik: Nachdem sie von vorne angegriffen haben, verschwinden sie urplötzlich von der Bildfläche und attackieren Euch von hinten – in diesem Moment heißt es also schleunigst umdrehen! Ist der Weg schließlich von Wölfen befreit, geht's weiter nach Norden. Danach einfach nur zweimal nach Westen, einmal nach Süden und bei der nächsten Abzweigung nach Westen marschieren. Dieser Weg führt Euch zu einer Zeitmaschine. Der im Dschungel gefundene Kristall wird hier kurzerhand mit der Zeitmaschine benutzt, bevor's zurück zur Stadt geht.
In der Stadt solltet Ihr das goldene Viertel verlassen und Euch mal das neue Armenviertel im Nordwesten näher ansehen. Dort werdet Ihr schon recht bald auf einen Echsenmenschen treffen, den es zu erledigen gilt. Danach müßt Ihr nur noch das Zeitportal finden und es, so Ihr gut bewaffnet, ausgeruht und geschützt seid, *vor* Mittag betreten. Auf der anderen Seite steht Ihr in einer Art Festung. Euer Auftrag: Prinzessin befreien und diese heil nach Hause bringen. Klingt doch ganz einfach, oder? Macht Euch also auf die Socken! Im ersten Korridor heißt es gleich mal aufpassen, denn ein Feuerball rast auf Euch zu. Erst wenn dieser Euch passiert hat, könnt Ihr Euch schnell nach rechts drehen und rechts den ersten Gang nehmen. Von hier aus müßt Ihr in die Katakomben: Bei der ersten Kreuzung geht's nach links. Die Skelette

sollten für Euch kein Problem darstellen – einfach draufloshauen. Danach weitergehen und den Schlüssel, der sich in der zweiten Nische auf der linken Seite befindet, mitnehmen. An der dritten Kreuzung nach links gehen. Dort den Schalter, den Ihr in einer Sackgasse entdeckt, umstellen. Jetzt könnt Ihr noch schnell alle möglichen Gegenstände (Waffen, Essen) aufsammeln, bevor Ihr zurück in die Festung eilt. Dort erwartet Euch erneut der Feuerball, dann nach rechts und schließlich nach links gehen. Dem Gang nun bis zum Ende folgen und zweimal nach links abbiegen. Seid Ihr richtig gegangen, müßtet Ihr sie nun sehen: die Hexe Delamorkitu! Ohne Zaubersprüche („Lähmung" bzw. „Schlaf") werdet Ihr den Kampf sehr wahrscheinlich nicht überleben! Zusätzlich sind die besten Waffen zu empfehlen! Und sollten alle Stricke reißen, habt Ihr ja auch noch den „Erste-Hilfe"-Spruch sowie den „Lebenspunkte-Cheat"! Ist die Hexe zur Hölle gefahren, findet Ihr in der rechten Ecke eine Brotration und in der linken Ecke einen Schalter, den Ihr umlegen solltet. Folgt danach dem Weg nach Norden bis zu einem breiten Gang. Über den nördlichen Weg erreicht Ihr eine große Halle, in der es viele Feuerbälle gibt – ausweichen heißt die Devise! Habt Ihr schließlich den Raum von Süden nach Norden durchquert, steht Ihr vor dem Eingang zu den nächsten Katakomben. Der nun folgende Bereich des Höhlensystems ist sehr schwierig, überall lauern Fallen und Gefahren. Als erstes werdet Ihr von ein paar Spinnen begrüßt, die jedoch im Vergleich zur Hexe ein Zuckerschlecken sind. Im südlichen Teil der Katakomben findet Ihr Brot, Geld, Schlüssel etc., aber auch Spinnen, die nur auf Euer Blut warten! Es gibt jedoch noch einen weiteren Weg, der Euch zum Ziel bringt: Ihr müßt nach Norden und dann nach Osten gehen. Gegenüber von Euch taucht nun ein anderer Gang auf – und mit ihm ein neues Problem: Eine Riesensteinkugel rollt darin auf und ab. Wird man von dem Felsbrocken erschlagen, gibt's einen sehr großen Fleck, und Ihr dürft von vorne anfangen! Deswegen hier die richtige Taktik: Die Kugel soll erst mal nach rechts rollen. Ihr stellt Euch hinter sie und sprintet hinterher, bis Ihr zur Seite in eine Nische witschen könnt. Auf diese Weise geht's bis zur dritten Nische – dort müßt Ihr den Schalter umstellen. Danach arbeitet Ihr Euch den Weg zurück, laßt also die Kugel nach links rollen und benutzt die rechten Nischen. Alles klar?

Am Ende des Ganges zweigt Ihr nach Osten ab und marschiert weiter, bis Ihr den nächsten Feuerball-Raum erreicht – hier müßt Ihr sehr schnell reagieren! Im Norden des Raumes befindet sich eine Uhr, der man zweimal auf das Pendel klicken sollte, um anschließend den Zeiger auf zwei zu stellen. Über den nördlichen Ausgang des Raumes erreicht Ihr einen Sektor mit tödlichem Gas – es sollte Euch also nicht überraschen, wenn Eure Lebenspunkte in den Keller fallen! Danach folgen zwei lange Korridore. Am Ende des im

Norden gelegenen Ganges müßt Ihr den Zeiger der Uhr auf neun stellen, bevor Ihr Richtung Osten weiter trabt. Bei der ersten Gelegenheit biegt Ihr rechts ab und wendet Euch bei der nächsten Kreuzung nach Osten. Bald kommt Ihr zu einer anderen Uhr, die Ihr auf acht einstellen müßt. Von dort aus lauft Ihr nach Osten und weiter nach Norden. Am Ende des Korridors müßt Ihr nach rechts und an der nächsten Abzweigung links (nach Norden) gehen. Nach einiger Zeit gelangt Ihr in einen sehr langen Gang, der nach Westen führt – lauft am Ende des Ganges nach Norden. Auf der rechten Seite befindet sich abermals eine Uhr, die Ihr auf sechs einstellen solltet, bevor Ihr einmal auf das Pendel klickt. Auf der gegenüberliegenden Seite geht's weiter nach Westen bis zur nächsten Kreuzung. Dort heißt es dann rechts abbiegen. Irgendwann erspäht Ihr vor Euch eine Tür nach Norden. Diese öffnet sich um Punkt sieben Uhr. Dahinter seid Ihr die Giftgaswolke endlich los!

Aber was ist das? Schon wieder Feuerbälle. Doch keine Panik, der Raum ist trotzdem recht leicht zu durchqueren: Wartet, bis der erste Feuerball vorbeigeflogen ist, und lauft, so schnell Ihr könnt, quer durch den Raum. Habt Ihr's geschafft, gilt es, an der nächsten Kreuzung nach Norden zu laufen. Dort warten ein paar Chaoskrieger auf Euch, die Ihr aber mit etwas Magie (siehe Hexe) und materiellen Waffen sehr leicht besiegen könnt. Danach geht's wieder nach unten. Ihr findet Euch in einer Lavahöhle wieder, in der überall gefährliche Nägel herausragen. Die Prinzessin, die Ihr befreien müßt, befindet sich in einem Käfig, der, sobald Ihr auf einen mit einem Kreis gekennzeichneten Nagel tretet, etwas nach unten sinkt. Er muß genau drei Stufen nach unten kommen – jeder weitere Tritt auf einen Nagel läßt die Prinzessin in die heiße Lava gleiten. Hier die genaue Erklärung, wie die Prinzessin zu befreien ist: An der ersten Abzweigung müßt Ihr Euch rechts halten. Bleibt auf dem kurvenreichen Weg nach Süden, an seinem Ende müßt Ihr nach links gehen, danach nach Osten. An der Kreuzung, die am weitesten entfernt ist, solltet Ihr nach rechts laufen. Jetzt dürftet Ihr schon den Käfig der Prinzessin sehen. An dieser Stelle heißt es nun zurück- und vorlaufen, bis der Käfig die richtige Position hat. Prinzessin Thina müßte jetzt aus ihrem Gefängnis steigen und sich Eurer Truppe anschließen (Ihr müßt jedoch zwangsweise irgendeinen Charakter aus Eurem Team entlassen, um sie aufnehmen zu können). Thina anzugreifen, wäre übrigens ein großer Fehler!

Mit Eurer neuen Weggefährtin dürft Ihr die Höhle nun verlassen und Euch nach Süden vorkämpfen. Nach einigen Fights müßtet Ihr einen kleinen Raum erreichen, an dessen rechter Wand ein Vorhang hängt. Dies ist ein geheimer Durchgang, also nix wie hinein! Im dahinter liegenden Gangsystem finden sich verschiedene, teils recht brauchbare Gegenstände. Sobald Ihr einen aus Gängen bestehenden Ring erreicht, solltet Ihr zur Ostseite des Rings laufen, denn dort versteckt sich ein unsichtbarer Gang nach Westen. In diesem erwartet Euch zwar ein harter Kampf, dafür jedoch auch eine fürstliche Entlohnung! Auch im Nordosten des Ringsystems befindet sich ein geheimer Durchgang. Dort gibt's noch mehr Kohle sowie andere nützliche Gegenstände abzusahnen! Wieder am Ring angekommen, nehmt Ihr den Weg durch den unsichtbaren Durchgang am Ende des südwestlichen Ganges. Auf der anderen Seite befindet sich ein Feuerball. Wartet, bis sich der Raum erweitert, und marschiert unbesorgt weiter nach Westen. Im nächsten Raum gibt's verschiedene Schätze und Gegner. Nachdem Ihr dort alles erledigt habt, solltet Ihr weiter nach Süden gehen. An einer bestimmten Stelle rast mal wieder ein Feuerball auf Euch zu – dann schnell nach Süden! Dort findet Ihr ein Zeitportal.

Zurück in der Stadt, empfiehlt es sich, schnell ein Gasthaus aufzusuchen und dort zu übernachten. Ihr werdet einen verheißungsvollen Traum haben! Ein Zauberer wird Euch verraten, wo Ihr ein bestimmtes Haus vorfinden werdet, es erscheint auf der City-Map im Norden. Dem Haus direkt gegenüber steht ein Brunnen. Diesen solltet Ihr als nächstes anklicken, um einen Schlüssel zu erhalten. Danach ab ins Haus, fünf der Wächteranzüge mitnehmen und gleich anziehen. Es ist ratsam, den weiblichen Partymitgliedern zusätzlich einen Helm aufzusetzen. Jetzt zum Palast, der sich in der Mitte der goldenen Stadt befindet. Vor dem Palast müßt Ihr Euch mal wieder von einem Eurer Mitstreiter trennen, da es drinnen einen Typen namens Zoltar aufzunehmen gilt. Im Inneren sollte Thina den Helm abnehmen, bevor Ihr Zoltar in Eure Party aufnehmt. Geht danach zu Mathers Haus, um dort das Zeitportal zu benutzen. Im Wald angekommen, solltet Ihr solange warten, bis sich Thina und Zoltar entscheiden, die Party zu verlassen. In dieser Nacht und an diesem Ort werden die beiden ihren Sohn Mouloos zeugen, der noch eine entscheidende Rolle spielen wird.

Seid Ihr über das Zeitportal wieder in der Gegenwart, wird Euch Mather in seinem Haus einen Kristall übergeben. Mit diesem in der Tasche trabt Ihr in den Park der goldenen Stadt ab und benutzt dort das Zeitportal (die Mäntel nicht vergessen!). Wandert in den Bergen schnurstracks zur Zeitmaschine und deponiert dort den Kristall. Danach wieder zurück in die Stadt und erneut in die Berge – diesmal werdet Ihr Euch jedoch in einer anderen Zeit wiederfinden. Stapft auf dem schon bekannten Weg zur Zeitmaschine – Ihr werdet einen neuen Weg nach Norden finden. Dieser führt zu einem von Wölfen besiedelten Gebiet, am Ende liegt ein magischer Gürtel im Schnee – mitnehmen und zurück in die Stadt eilen. In der City sollte man jetzt ein bißchen warten, bevor man den Gürtel umlegt und in den Wald (Mathers Haus) zurückkehrt. Der Wald liegt diesmal in der Zukunft! Dringt im Forst nach Süden vor, bis Ihr ein Chaosschwert entdeckt. Dieses kann nur ein Charakter mit chaotischen Eigenschaften benutzen. Nehmt die Waffe an Euch und eilt zurück zum Zeitportal. Von dort aus geht's weiter nach Osten zu einem Zauberer und einen Krieger. Beide sollten sich von Euch (für immer) verabschieden, bevor Ihr dem südlichen Weg bis zu einem Haus folgt. Auf dem Weg dahin erwarten Euch viele Gegner sowie Pilze. In der Nähe des Hauses werdet Ihr auf oben bereits erwähnten Mouloo, den Sohn von Thina und Zoltar, treffen. Hört ihm zu, nehmt den Schlüssel von ihm, und plaudert noch 'ne Runde mit seiner Frau – sie verleiht Euch Schutzkräfte gegen Drachenfeuer.

Zurück in der Stadt, wird es Zeit, letzte Vorbereitungen für das Finale zu treffen: Es empfiehlt sich, zwei starke Haudegen anzuwerben, alle wichtigen Zaubertränke und die besten Waffen zu kaufen. So vorbereitet, könnt Ihr zum Zeitportal der Festung marschieren. Dieses befindet sich im Nordwesten der Stadt. Betretet es erst *nach* zwölf Uhr! In der Festung öffnet Ihr mit Mouloos Schlüssel die Tür. An der ersten Kreuzung ist es ratsam, nach rechts

zu gehen – geradeaus geht's zwar in ein Labyrinth, vollgestopft mit Nahrung und Gold, jedoch gibt's ohne genaue Karte des Irrgartens nahezu kein Entkommen mehr! So Ihr Euch also für den rechten Weg entschieden habt, werdet Ihr bereits nach wenigen Schritten auf ein paar Geister treffen. Diese körperlosen Seelen sind in der Lage, Eure psychische Verfassung umzukehren! Also aufgepaßt! Krallt Euch den Schlüssel und lauft rasch weiter. An der nächsten Kreuzung erneut nach rechts und gleich danach nach links abbiegen. An der darauffolgenden Kreuzung rechts gehen und eine Klinke aktivieren. Dann zurück zur Kreuzung und nach Norden eilen (die Kurven links, rechts benutzen), bis Ihr vor einer weiteren Kreuzung steht. Links befindet sich eine Sackgasse, an deren Ende Ihr einen Schlüssel findet. Schnappt Euch den Türöffner und lauft weiter nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Wendet Euch nach Norden und legt den dortigen Schalter um. Dann wieder nach Osten. Ihr werdet zwei Schalter sehen: den im Süden nicht anfassen, den im Osten umstellen. Danach nach Süden weitereilen.

An der nun folgenden Kreuzung könnt Ihr selbst den Weg wählen – irgendwann landet Ihr sowieso in einem ganz bestimmten Gang in östlicher Richtung. Am Ende des Korridors steht Ihr vor einer verschlossenen Tür, die sich aber mittels Schlüssel (siehe Geister) entriegeln läßt. Im Raum dahinter stehen mehrere Kisten, in die Ihr Eure gesamten Gegenstände (Waffen, Rüstung, Helme, Schilde) legen müßt. Erst dann ist es ratsam, den langen Gang nach Norden zu betreten, denn wer hier Waffen mit sich führt, wird gnadenlos unter Beschuß genommen! Am Ende des Ganges müßt Ihr Euch nach links wenden, dort gibt's einen Zauberer zu erledigen! Nach getaner Arbeit lassen sich mehrere brauchbare Gegenstände aufsammeln und ein Schalter umstellen (am Ende des Raumes). Dieser Schalter deaktiviert die Pfeilschleuder im langen Gang – Ihr könnt nun also unbesorgt zurück zu den Kisten traben, Eure Waffen holen und an diese Stelle zurückkehren. An der ersten Kreuzung müßt Ihr nun nach Süden (links) laufen und immer auf den Pflastersteinen bleiben. An einer weiteren Kreuzung geht's nach N, N, O, N. Irgendwann danach führt eine Abzweigung rechts nach Norden. Am Ende dieses Ganges taucht im Westen ein kleiner Raum auf. Dort liegt ein Schlüssel! Marschiert von diesem Raum aus in den Gang nach Nordosten und freut Euch auf den nächsten Feuerball, der sich jedoch umgehen läßt, indem man immer an der südlichen Mauer bleibt.

Etwas weiter stoßt Ihr auf einen Schlüssel und ein paar Fledermäuse. Nehmt den Key und schickt die Blutsauger in die ewigen Jagdgründe. Doch da baut sich vor Euch schon das nächste Problem auf: ein Zauberer, der fünf Fledermäuse zum Leben erweckt. Der Zauberspruch „Lähmung" hat hier übrigens wahre Wunder bewirkt! Nach Vernichtung des Magiers müßt Ihr nach unten gehen. Dort erwartet Euch eine übergroße Halle mit sehr, sehr vielen Kriegern. Viel Spaß bei der Schlacht! Erst wenn der letzte Gegner zu Boden fällt, dürft Ihr nach Norden schreiten und die Treppe nach unten benutzen. Dort erspäht Euer geschultes Auge sofort einen Kreis mit markierten Pflastersteinen. Ihr müßt die Steine in folgender Reihenfolge betreten, um Zugang zum Drachen zu erlangen: Der erste Stein befindet sich links am Eingang. Um den zweiten zu erreichen, geht's nach Osten und an der nächsten Kreuzung nach links. Den dritten Stein findet Ihr, wenn Ihr Euch nach Osten umdreht und Richtung Norden marschiert. Um zum vierten zu gelangen, müßt Ihr erst zum zweiten zurückkehren. Von dort aus tippelt Ihr drei Nägel weiter in der gleichen Richtung, und schon seid Ihr da. Der fünfte Stein ist nur zu erreichen, wenn Ihr zum ersten Stein zurückkehrt und weiter nach Norden, Westen, Norden und Westen eilt. Der sechste Stein liegt von hier aus in östlicher Richtung. Um zum siebten zu gelangen, müßt Ihr zum vierten zurückkehren, dann nach Süden traben und schließlich dem Weg nach Westen bis zur Kreuzung folgen. Anschließend lauft Ihr zurück zum sechsten Stein und von dort aus nach Norden – dieser Weg führt Euch direkt zum Drachen von Sith!

Jetzt heißt es, das Biest ins Nirwana zu schicken! Am besten positioniert Ihr Euch so, daß der Feuerschutz-Spruch (es ist nicht der von Mouloos Frau gemeint!) immer wirksam bleibt. Pfeile und „Eiswolke" haben hier sehr viel geholfen! Psychische und physische Erholungstränke sind ebenfalls zu empfehlen. Übrigens ist es angebracht, alle Party-Mitglieder nach ca. jedem zweiten Schlag des Drachen zu heilen (denkt an den Cheat!). Sobald er zu seinen Ahnen abgeschwirrt ist, herrscht wieder Freude und Sonnenschein im ganzen Reich!

FREEZER ECKE

Bundesliga Manager Hattrick: Nachdem wir in AJ 10/94 schon ein paar Aktien-Adressen verraten haben, folgt nun der Rest vom Schützenfest!
Immobilien:
Eigentumswohnungen: C7613F
Reihenhäuser: C7615B
Einfamilienhäuser: C76177
Villen: C76193
Mietshäuser: C761AF
Bürogebäude: C761CB
Werbung: Setzt den Wert der Adresse C6BBF6 auf 01, und der Fanartikelverkauf blüht!
Stadion: Eine Adresse, mit der sich alles machen läßt: C6B32C. Die ersten acht Zweiergruppen der Hex-Zeile geben die Dauer des Ausbaus der Stadionblöcke (A-H) an. Ändert man die Werte auf 01, dauern die Bauarbeiten nur noch eine Woche! Hex-Code Nummer 9 und 10 sind für den Ausbau der Flutlichtanlage und der Anzeigentafel zuständig: maximal auf 04 setzen. Hex-Code 11 und 12 bestimmen über Rasenheizung und VIP-Loge. Maximaler Wert: 02. Der Wert der Hex-Codes 13 bis 16 sollte auf 04 gesetzt werden – dies sorgt für hervorragenden Rasen, Zustand, Komfort und Sicherheit.
Peripherie ausbauen: Wieder eine Adresse für fast alles: C6B317.
Hex-Code 1: Dauer der Bowlingbahn
Hex-Code 2: Dauer des Kinos
Hex-Code 3: Dauer des Clubhauses
Hex-Code 4: Dauer des Parkplatzes
Hex-Code 5: Dauer des Restaurants
Hex-Codes 7-9: Imbißbude 2-4
Hex-Codes 11-13: 2. bis 4. Fanshop
Setzt man die Werte obiger Adressen auf 01, verkürzt sich die Bauzeit auf eine Woche.

Impossible Mission 2025: Für alle drei Charaktere lassen sich Zeit sowie noch zu suchende Puzzleteile manipulieren:
RAM: Zeit: C44997
Gefundene Puzzleteile: C434ED
TASHA: Zeit: C44C5F
Gefundene Puzzleteile: C437B5
FELIX: Zeit: C15F3F
Gefundene Puzzleteile: C14A95

Eiskalten Dank an Thomas Bezirgiannidis und Lars Ackermann für diese Adressen.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Das alte Sprichwort „Erst die Arbeit, dann das Vergnügen!" darf man als **Theme Park**-Besitzer durchaus wörtlich nehmen! Und damit sich nach getaner Arbeit auch wirklich pures Vergnügen einstellt, hat Nicolas Fink für alle angehenden Oktoberfest-Manager umfassende Tips parat:

Allgemeines
Euer Lager sollte stets gut mit Waren gefüllt sein, da es sonst recht schnell zu großen Gewinneinbußen sowie Stimmungsabfall in Eurem Park kommen kann. Achtet jedoch darauf, daß Ihr nicht mehr Ware bestellt, als Eure Lager aufzunehmen vermögen! Stellt überdies genügend Sheriffs an, denn sonst werden oft Diebe und Rockerbanden Euer Vergnügungsviertel heimsuchen, jede Menge Waren klauen und Eure Rides zerstören. Nehmt, wenn möglich, keinen Kredit zusätzlich zu Euren 100.000 Geldeinheiten auf, da Ihr sonst am Ende des Jahres eine böse Überraschung erleben könntet! Versucht stets, Alleinaktionär Eures Parks zu bleiben, andernfalls kassieren Eure Gegenspieler die fetten Dividenden, die Ihr durch Eure Arbeit und Euren Schweiß erwirtschaftet habt. Im schlimmsten Fall übernehmen die netten Mitaktionäre Euren schönen Park sogar! Geht nie unbesonnen mit Eurem Vermögen um, und behandelt Eure Kunden niemals schlecht. Will heißen: keine überhöhten Preise, kein verdreckter Park, gut instandgehaltene Rides, immer genügend Waren anbieten. Wenn der Rummel trotzdem nicht besonders gut laufen will, versucht Personal einzusparen, setzt die Preise herunter, sperrt unzuverlässige Attraktionen und setzt die Geschwindigkeit sowie die Fahrzeit Eurer Rides hoch. Mußtet Ihr dummerweise doch mal ein paar Anteile an einen Mitspieler abgeben, schließt Ihr einfach den Park für zwei Monate, und siehe da, die Aktien stehen Euch wieder zur Verfügung. Legt außerdem immer besonderen Wert auf die Technik Eurer Fahrgeschäfte, denn sollte mal eines in die Luft fliegen, hat dies Popularitätsverlust, sinkende Einnahmen und Landverlust zur Folge. Setzt zu Beginn zudem nicht mehr als 1.000 Geldeinheiten pro Jahr für die Forschung ein.

Buden: Eßbuden: Sie stellen nach den Eintrittspreisen Eure zweitwichtigste Einnahmequelle da. Positioniert die Freßstationen in regelmäßigen Abständen von sehr schnellen Rides, da kotzende Fahrgäste nicht unbedingt appetitanregend sind. Sobald eine Bude aufgestellt und das Vorratslager gefüllt ist, geht's ans Abstimmen der Preise. Stellt Euch quasi hinter den Tresen des Stands und setzt die Preise so lange hoch, bis die Besucher daran vorbeigehen, eine Schnute ziehen oder über das viele Geld schimpfen. Der Koffeingehalt des Kaffees sollte übrigens stets auf „reichlich" gesetzt werden (aber Vorsicht, die Schwindelgefahr in Achterbahnen steigt dadurch!), damit die Leute alle schön fröhlich bleiben. Der Eiswürfelgehalt von Bier und Cola ist ebenso hoch zu halten – das nimmt Platz im Becher weg und spart somit einige Milliliter teures Getränk. Achtet außerdem auf einen hohen Fettgehalt bei Mega-Burger und Steakbude – die Besucher schlagen dann gerne öfter zu. Je süßer das Eis, desto besser der Umsatz, also hoch mit dem Zuckergehalt. Die Pommes sollten ordentlich gesalzen werden, denn Salz macht durstig! Und damit die nach Flüssigkeit gierenden Kids nicht weit laufen müssen, ist es angebracht, neben einer Pommesbude einen Getränkestand zu errichten. Zwischen den Eisbuden sollte ein Mindestabstand von vier Kästchen eingehalten werden, damit die kleinen Monster ihr Eis bereits aufgegessen haben, wenn sie zur nächsten Eisstation kommen.

Gewinnbuden: Mit diesen Geschäften könnt Ihr leicht eine schnelle Mark machen, wenn sie richtig positioniert sind. Drückt die Gewinnchancen auf ein Prozent runter, lockt mit hohen Gewinnen (ca. 4.000 Geldeinheiten), und schraubt den Preis pro Spiel auf 200 bis 300 Geldeinheiten hoch. Viele Parkbesucher merken den Betrug nicht und werden auf diese Weise schnell all ihr Geld los. Aber Vorsicht: Taucht ein Typ mit einem Notizblock in der Hand auf, gilt es, schnell die Gewinnchancen auf mindestens 10 Prozent zu erhöhen – diese Jungs sperren Euch sonst den Laden zu! Plaziert die Losbuden am besten hinter einer Show (Clown, Western, Ritter, Delphin). Die Leute, die aus der Show kommen, sind nämlich immer bester Laune und checken deshalb die Schummelei erst gar nicht. Außerdem besuchen die meisten Gäste Eures Parks nur einmal eine Show, genauso wie sie auch nur einmal an einer Gewinnbude spielen – Ihr schlagt somit also zwei Fliegen mit einer Klappe! Errichtet im übrigen nicht allzu viele dieser Buden (von jeder Sorte maximal zwei), denn Ihr benötigt den Platz für wichtigere Dinge!

Rides: Es gibt langsame und schnelle zuverlässige Rides, und es gibt langsame unzuverlässige (die damit auch länger in Wartung als in Betrieb sind). Wichtig, wenn Ihr im Forschungsbereich Geld für die Verbesserung der Attraktionen ausgebt, ist die Versionsnummer des Fahrgeschäfts. Baut unzuverlässige Rides erst in ihrer ausgereiftesten Version. An sehr schnellen wie Achterbahn, Spaceshuttle oder Piratenschiff sollten immer eine Supertoilette sowie eine Aushilfe plaziert werden – Kids, die ihren Magen entleeren müssen, haben es dann nicht allzu weit.

Zuverlässige Rides: Diese sind immer eine Bereicherung für Euren Park, da sie nur geringe Wartungskosten verursachen. Es ist dabei egal, ob sie schnell oder langsam sind, denn man will ja schließlich den größten und vielseitigsten Park besitzen! Die Einschienenbahn z.B. ist eine gemütliche, aber sehr zuverlässige Sache, zudem noch äußerst platzsparend – also bestens geeignet, um zur Vergrößerung des Parks beizutragen. Für ein zuverlässiges Ride benötigt Ihr in der Regel keine Mechaniker, da es recht selten den Geist aufgibt. Die Attraktivität der Rides läßt sich übrigens über Ausnutzung und Geschwindigkeit schnell in die Höhe treiben.

Unzuverlässige Rides: Bei ihnen ist stets Vorsicht geboten! Die Anschaffung ist nur ratsam, wenn sie zumindest einen guten Nervenkitzel bieten. Dies steigert nämlich die Begeisterung der Besucher und somit auch die Einnahmen! Rides mit schlechtem Nervenkitzel solltet Ihr auf die Warteliste setzen und erst ganz zum Schluß bauen, um dann wenigsten den größten Park zu besitzen. Auf zwei unzuverlässige Rides (Zuverlässigkeitsgrad unter „sehr gut") sollte ein Mechaniker kommen.

Selbstdefinierte Rides: Diese sind mit Sicherheit die Hauptattraktion Eures Rummels! Sie sorgen für gute Laune bei den Besuchern und schrauben die Eintrittspreise in die Höhe. Aber aufgepaßt: Pro Eigenentwicklung muß ein Mechaniker eingestellt werden, auch wenn die Zuverlässigkeit „gut" ist! Diese zusätzlichen Ausgaben lassen sich jedoch leicht wieder wettmachen, indem Ihr Auslastung und die Geschwindigkeit auf das Maximum stellt. Bei dem Bau selbstdefinierter Rides solltet Ihr zum einen nicht an Platz sparen, zum andern klug bauen, um noch genügend Buden und Verbesserungen (z.B. Looping, Schraube) unterzubringen. Es ist im übrigen nicht sonderlich empfehlenswert, neben solchen Attraktionen eine Eisbude zu plazieren, da diese den Brechreiz der Fahrgäste nur unnötig steigern würde. Apropos Brechreiz: Natürlich ist die Errichtung einer Supertoilette und die Bereitstellung einer Aushilfe an solchen Rides erste Pflicht!

Shows: Sie sind wichtige Zuschauermagnete und können sogar schlecht gelaunte Besucher umstimmen. Wie bereits erwähnt, sollte am Ausgang jeder Show eine Gewinnbude stehen, um die Fröhlichkeit der Leute auszunutzen. Die Warteschlangen vor dem Eingang sind sehr lang anzulegen, da auf den Tribünen der Showzelte schließlich auch für viele Platz ist.

Features: Sie sind wichtig, um die Laune der Besucher zu steigern – außerdem ist es eines der Spielziele, die meisten Features zu besitzen! Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf die schnelle Entwicklung der Supertoilette legen (150 Geldeinheiten pro Jahr sind da nicht zuviel!), da diese nicht stinkt und praktisch an jeder Straßenecke aufgestellt werden kann. Ebenfalls von großer Bedeutung sind die Straßenlaternen, die, in regelmäßigen Abständen plaziert, die Besucher zum längeren Bleiben animieren. Wenn Ihr Eurer Achterbahn einen besonderen Touch geben wollt, empfiehlt es sich, vor dem Bau ein schönes Gewässer anzulegen (Vorsicht! Ist nicht gerade billig!) und die Schienen mitten durchs Wasser zu führen. Haltet Euch jedoch am Anfang mit den Features zurück (Ausnahme: Supertoilette), da diese Verschönerungen arg ins Geld gehen.

Wege und Schilder: Wege sind teuer! Überlegt Euch deswegen vor Baubeginn ein einfaches Wegenetz, auf dem die Leute bequem durch den ganzen Park spazieren können (baut jedoch nur den Teil, den Ihr gerade braucht!). Um die kleinen Besucher zu den wirklich guten Attraktionen des Parks zu locken, benötigt Ihr Schilder. Stellt jedoch nur Hinweistafeln für ganz besondere Rides auf, da es sonst für Euch und Eure Besucher bald sehr unübersichtlich wird. Am wirkungsvollsten plaziert man die Schilder am Ausgang der Rides, um die Vergnügungssüchtigen gleich auf den richtigen Weg zu führen.

Busse: Sie karren Euch die Leute ran. Je größer die Busse, desto mehr Menschen besuchen Euren Park. Deshalb ist es wichtig, schon sehr früh in die Entwicklung der Fahrzeuge zu investieren, denn viele Leute zahlen viel Eintritt (solange die Preise nicht zu hoch sind) und sorgen somit für Umsatz.

Forschung: Dieser Punkt wird Euch oft großes Kopfzerbrechen bereiten, denn wie in der Realität ist die Forschung ein Faß ohne Boden. Zu Beginn solltet Ihr nicht mehr als 1.000 Geldeinheiten pro Jahr investieren, da Ihr sonst schnell rote Zahlen schreibt. Folgende Forschungsreihenfolge hat sich bestens bewährt: Rides bis zum Flieger, dann Busse für 30 Mann, gefolgt von Features bis zur Supertoilette. Sponsert danach immer abwechselnd die Entwicklung von Rides und Buden. Sobald alle Attraktionen und Buden entwickelt sind, solltet Ihr nach größeren Bussen forschen, danach alle Features entwickeln, die Attraktionen verbessern und schließlich Verbesserungen für das Personal schaffen.

Börse: Diese Option ist erst von Interesse, wenn Euer Laden gut läuft. Investiert nur in Parks, die wenig Aktionäre haben, denn bei zu vielen Teilhabern bleibt dem eigentlichen Parkbesitzer meist nicht mehr genug Kohle, um die laufenden Kosten zu decken. Wenn Euch die Gelegenheit geboten wird, einen Park zu übernehmen, laßt Euch die Chance keinesfalls entgehen – auf diese Weise seid Ihr nämlich gleich mal einen lästigen Konkurrenten los!

Waren- und Lohnverhandlungen: Laßt nie eine Warenbzw. Lohnverhandlung scheitern, da dies verheerende Folgen für Euren Park haben kann: Bei einer gescheiterten Warenverhandlung wird der Preis automatisch um 10 Prozent erhöht, schlagen Lohnverhandlungen fehl, streiken Eure Mitarbeiter, was natürlich große Gewinneinbußen und Popularitätsabfall zur Folge hat. Macht nie zu große Zugeständnisse – immer schrittweise zwischen 0,5 bis 1,0 Prozent mehr bieten. So Ihr kurz vor einer Einigung steht, jedoch noch massig Zeit habt (Herzschlag, Keks auf dem Tisch), solltet Ihr den Vertragspartner noch weiter runterdrücken. Ideale Einigungen liegen zwischen 3,0 und 5,0 Prozent.

Nun zur Frage „Wie baue ich am besten einen effektiven Park?": Zuerst mal ein Land auswählen, dann zur Börse eilen und alle Aktien des eigenen Parks aufkaufen. Als Alleinaktionär kümmert Ihr Euch nun um die Bebauung: Ganz am Anfang des Parkes, allerdings etwas vom Eingang entfernt, solltet Ihr ein Plumpsklo errichten. In genügend großer Entfernung dazu setzt Ihr nun die erste Bude (am besten einen Imbiß). Direkt daneben stellt Ihr eine Eisbude (Vorrat auffüllen!) auf, laßt ca. einen Bildschirm Platz und plaziert dann das Geisterhaus. Die Warteschlange vor Eurer ersten Attraktion sollte ordentlich lang sein, um auch wirklich jedem Parkbesucher die Fahrt zu ermöglichen. Errichtet hinter dem Geisterhaus ei-

DIE SOLIDEN

nen Ballonladen, baut danach das Karussell und dahinter die Entenjagd. Paßt jetzt den Eintrittspreis den Attraktionen an

und eröffnet Euren Park (Einstellen: 1 Mechaniker, 2 Polizisten, 2 Aushilfen und 2 Entertainer). Forscht nun nach neuen Rides. Sobald Ihr den Flieger erfunden habt, wird dieser gebaut und durch einen Andenkenladen gleich nebenan ergänzt. Entwickelt nun Busse bis zu einer Kapazität von 30 Personen. Ist das vollbracht, sollte an die Hygiene gedacht und somit neue Toiletten angeschafft werden. Sobald Cola- und Pommesstand fertig sind, setzt man diese auf den freien Platz am Anfang des Parks (Vorrat auffüllen nicht vergessen!). Sind Eure Forscher mit der Wasserbahn fertig, solltet Ihr Euch genügend Zeit und Platz für den Bau nehmen. Die Warteschlange vor dieser Attraktion muß wegen der großen Kapazität übrigens nicht sonderlich lang sein. Hinter der Bahn empfiehlt es sich, eine schöne Bude zu errichten – das bringt Laune und Kohle!
So Ihr jetzt noch genügend Geld auf dem Konto habt, könnt Ihr auch noch den Irrgarten und eine weitere Bude bauen. Lehnt Euch anschließend zurück und laßt die Dinge mal ein bißchen laufen. Wer neue Rides baut, sollte immer eine Bude dahintersetzen, um den Umsatz zu steigern. Und vergeßt nicht, nach Fertigstellung einer neuen Attraktion die Eintrittspreise zu erhöhen! Achtet überdies stets auf die Wünsche Eurer Kunden. Sobald Ihr etwas vermögender seid, solltet Ihr Eure Schuldenlast abtragen und die Rides verbessern (sofern schon ein Update vorliegt!). Kontrolliert einmal pro Jahr die Sicherheit aller Rides des Parks. Behaltet den Park stets im Auge! Wenn irgendwo Rauch aufsteigt, seid Ihr somit gleich zur Stelle und könnt handeln. Schildert nun Euren Vergnügungspark aus, um sicherzugehen, daß jeder Besucher zu jedem Ride und jeder Bude findet. Seht Ihr Besucher, die mit leeren Taschen aus Eurem Park kommen, habt Ihr Euer erstes Ziel erreicht! Sobald Ihr über den größten Park und die meisten Features verfügt, müßt Ihr nicht mehr an Aushilfen, Mechanikern und Entertainern sparen und besitzt somit auch bald den freundlichsten, saubersten und populärsten Rummelplatz!
Landschaftsgestaltung: Es ist nie verkehrt, landschaftlich reizvolle Anlagen mit Bäumen, Seen und Zäunen anzulegen. Ein Park ohne diese Inseln der Erholung ist weder schön, noch wird er je prämiert. Und auch die Besucher lieben es eher, mit einem Ride durch den Wald zu brausen als in öden Landschaften herumzukurven.
Zum Schluß noch ein kleiner Überblick:
Öffnet Euren Park so schnell wie möglich. Schaltet Eure Rides in der Aufbauphase auf eine mittlere Geschwindigkeit, so habt Ihr mehr Zeit. Neue Attraktionen sind das A und O, um neue Besucher verbuchen zu können. Bleibt, wenn möglich, im Besitz aller Aktienanteile. Setzt, sobald Ihr ein neues Ride in Eurem Park habt, die Eintrittspreise neu fest. Versucht Euren Park stets sauberzuhalten, ohne ein Vermögen dafür auszugeben. Der Platz für die Warteschlangen sollte immer etwas großzügiger bemessen werden! Ansonsten viel Erfolg!

Welcher Festplattenbesitzer kennt dieses Problem bei **Legend of Kyrandia** nicht: Nach dem Start des Installationsprogramms behauptet „Freundin" Amiga stets, daß nicht genügend Speicher zur Verfügung stehe – vollkommen egal, wieviel Platz man auf der HD tatsächlich hat (selbst bei leeren Platten bringt die Installationsroutine diese Meldung!). Mit anderen Worten: Kyrandia war bislang nur von Diskette zu spielen! Die Lösung und somit das Ende ewiger Diskettenwechselorgien bringt Euch Jürgen Heinzer:
Nachdem die Workbench geladen wurde, füttert man seine „Freundin" mit der Diskette K1 und klickt das Icon an. Sobald das Installationsicon erscheint, öffnet man die Festplatte, zieht das Install-Icon drauf, wählt im Workbench-Window „New Drawer" an und versieht die neue Schublade mit dem gewünschten Namen. Jetzt das Install-Icon über das Icon der neuen Schublade ziehen, neue Schublade öffnen, das darin befindliche Install-Icon doppelklicken, und siehe da, die Dateien werden nun ohne Probleme kopiert! Die ganze Sache klingt zwar ein wenig kompliziert und unlogisch, aber die Hauptsache ist ja, daß es klappt!

Gastarbeiter bei **Die Siedler**? Laut Thomas Lindner keine Utopie: Sucht Eure Grenze nach Stellen ab, an denen der Feind einen seiner Wege ziemlich dicht an die Grenze gebaut hat (genaugenommen müßt Ihr ein Stück Weg finden, das mit einem Abstand von einer Rastereinheit absolut parallel zur Grenzlinie verläuft). Setzt auf die eigene Seite dieser Stelle eine Fahne und klickt beide Mauszeiger zugleich darauf. Erscheint sodann im Window das grüne Symbol, müßt Ihr dieses nur noch anklicken, und der Grenzübergang ist fertig! Jetzt solltet Ihr versuchen, ein vom eigenen Wegesystem unabhängiges Baustellenvorhaben zu erschließen. Die Bauarbeiter und das Baumaterial kommen dann nämlich „von drüben". Hütet Euch jedoch, dieses „Pseudowegesystem" mit dem eigenen zu verbinden, sonst kann es leicht passieren, daß diese Gastarbeiter sich an unseren Vorräten vergreifen! Sobald Ihr recht viele dieser ausländischen Hilfskräfte auf Eurem Territorium habt, empfiehlt es sich, den „Grenzübergang" zu unterbrechen und das „Pseudowegesystem" mit dem eigenen zu verbinden. Nach getaner Arbeit kehren die gegnerischen Malocher dann nämlich nicht wieder in die Heimat zurück, sondern trotten in die eigenen Speicher und stehen für weitere Bauvorhaben bereit. Fazit: Ihr habt ein paar gute Arbeiter mehr, Euer Gegner ein paar weniger!
Wenn Ihr Euren Kontrahenten besonders ärgern wollt, müßt Ihr auf oben beschriebene Weise seine Archäologen auf Euren Grund und Boden locken – sobald die Jungs wieder im eigenen Land sind, verursachen sie einen herrlichen Stau! Natürlich könnt Ihr die Buben auch bei Euch behalten – einfach Grenzübergang schließen und Ende der Ausbaustrecke! Bei militärischen Aufgabengebieten solltet Ihr vorsichtig sein! Zwar werden leere Stellen in den Ritterburgen brav durch den Feind aufgefüllt, jedoch gehört von diesen Kriegern erobertes Land nicht Euch, sondern demjenigen, aus dessen Reich die Söldner stammten! Tja, und wenn Ihr besonders fieser Laune seid, könnt Ihr diese „Gastritter" auch gegen ihr Herkunftsland kämpfen lassen – sieht echt nett aus, wenn ein Violetter dem anderen den Kragen umdreht…

LÖSUNG

UNIVERSE

Der Weltraum – unendliche Weiten! Wir schreiben das Jahr 1994. Dies sind die Abenteuer von Uwe Hölzel, der einige Wochen in den Tiefen eines Paralleluniversums unterwegs war, um dem grausamen Tyrannen Neiamises das Lebenslicht auszupusten...

Ich befinde mich auf einer Art kleinen Asteroiden. Vom Sturz noch etwas benommen, greife ich instinktiv in meine Hosentaschen – tja, das habe ich befürchtet: Nicht mal ein Hosenknopf zu finden! Da sich jedoch mit nichts noch viel weniger anstellen läßt, viel Elektronik findet sich doch sicher auch noch ein lauschiges Plätzchen für meine Leiterplatte – siehe da, es funktioniert! Freudestrahlend lasse ich meine flinken Fingerchen über die Schalttafel gleiten, um den Dienstkanal nach Gavric herzustellen und das dortige Filtersystem abzuschalten. Es ist vollbracht: Ich kann nun endlich in die Stadt! Links erspähe ich einen Lüftungsschacht – weil ich von Natur aus neugierig bin, ziehe ich daran und finde mich urplötzlich auf dem untersten Asteroiden wieder. Dort unten liegt ein Teil von einem Spiegel, gut zu gebrauchen! Mit

raffe ich mich auf und folge links der Versorgungsleitung bis zum nächsten steinigen Himmelskörper. Dort finde ich endlich ein paar Gegenstände, die mich weiterbringen könnten: eine verbogene Eisenstange und eine Leiterplatte. Den restlichen Weltraumschrott lasse ich einfach liegen und kehre zur Versorgungsleitung zurück. Um diese zu erklimmen, benutze ich den rotierenden Asteroiden: Ein gezielter Sprung zur rechten Zeit, und schon ist es geschafft. Etwas außer Atem eile ich weiter zum Schacht und arbeite mich wieder bis ganz nach oben vor. Dort angekommen, füge ich die Eisenstange in die Tafel ein. Bei so- dem Spiegel in der Hand geht's wieder zurück in die Stadt und weiter nach hinten links. Den Spiegel werfe ich in die rote Tür und setze somit die Laserkanonen außer Gefecht. Die Frau aus dem Haus schickt mich nach gegenüber zu Silphinaa. Ich benutze die Türkonsole und trete ein. Das Gespräch mit Silphinaa ist sehr aufschlußreich, wird aber recht abrupt durch Sicherheitsroboter unterbrochen. Jetzt ist Eile geboten. Die Tür nach oben ist mit einem Zahlenschloß gesichert. Um fliehen zu können, muß ich es mit der Eisenstange außer Gefecht setzen! Oben öffne ich den Kleiderschrank und ziehe den Anzug an. In ihm ist ein Armcomputer eingenäht. Diesen benutze ich mit der Schalttafel, um diese zu aktivieren. Mit der funktionstüchtigen Schalttafel lassen sich nun die Fensterläden öffnen. Ich springe aus dem Fenster in die Freiheit und stehe vor einem PTV-Gleiter. Mit dem Armcomputer deaktiviere ich das Sicherheitsfeld und springe hinein. Die Schlüsselkarte aus dem Anzug in die Diebstahlssicherung links neben den großen Bildschirm eingesetzt, tippe ich rechts in die Tastatur meinen persönlichen Code (im Bordbuch des PTV nachzulesen) ein und schwirre ab.

Im All, so denke ich mir, bin ich erst einmal sicher – tja, leider falsch gedacht, denn schon lauert der Pirat Snorglat auf mich und fordert ein Geschenk. Durch geschickte Verhandlungen überzeuge ich den fiesen Weltraumräuber davon, mich unbehelligt weiterziehen zu lassen (1/1). Dem Tode gerade noch mal von der Schaufel gesprungen, benutze ich den großen Bildschirm und nehme Kurs nach Balkanos 7. Dort angekommen, rase ich hinab auf den rechten oberen Quadranten des Planeten. Dort finde ich einen Haushaltsdroiden und eine Sprühdose. Beide Sachen miteinander kombiniert ergeben ein prima Mittel, um die lästigen Außerirdischen vom PTV zu verjagen. Jetzt wieder hoch vom Planeten und Kurs auf Jor-Slev 4. Ich lande im Quadrant oben links. Die Außerirdischen fressen pausenlos eigenartig aussehende Blubberdinger. In der Nähe finde ich einen Stein, den ich auf einen Außerirdischen werfe. Dieser bekommt daraufhin arge Verdauungsprobleme, und ich kann somit in aller Ruhe mit dem Droiden die Blubberdinger einsammeln. Zurück am PTV, fliege ich in den Quadranten rechts unten. Dort treffe ich einen Einsiedler, der mir nach einem kurzen Gespräch (1/1/1) gegen etwas zu essen einen wertvollen Stein aushändigt – das perfekte Geschenk für den guten Snorglat! Also düse ich zurück zum Fallenop. Snorglat zeigt großes Interesse und nimmt mich mit nach Whellworld, um den Stein zu tauschen. Das manuelle Andocken erfordert etwas Geschick – mit der linken Maustaste steuern und mit der rechten Greifer betätigen.

Nach kurzer Flugdauer erreiche ich Whellworld. Snorglat schießt mich nieder, um in den Besitz des Karvit zu kommen. Zum Glück hat der Junge nur einen Betäubungsstrahl auf mich abgefeuert. Benommen, aber am Leben, versuche ich mich an der Sicherheitstür – leider nichts zu machen, also springe ich in den PTV und fliege zum Landeplatz REF.40e. Dort schubse ich den arbeitenden Roboter etwas, wodurch dieser das Gleichgewicht verliert und in die Grube fällt. In seiner Werkzeugkiste entdecke ich ein Seil. Dieses stopfe ich mir in die Tasche und rase mit meinem PTV zum Landeplatz REF.1h. Hier ist endlich eine offene Tür, die in die Stadt führt. Links an der Treppe steht eine Flasche zum Mitnehmen. Ich gehe links den Highway hoch, mitten in die Stadt. Im Zentrum angekommen, nehme ich die Rolltreppe nach oben, eile weiter nach rechts und wieder eine Rolltreppe aufwärts. Ganz links steht ein Automat, in den ich meinen Ausweis stecke und somit eine Packung „Happy Karv" erhalte. Mich zieht ein unbändiger Spieltrieb zurück ins Zentrum, in die Spielhölle (gelbe Tür). Dort kann man zwei verschiedene Spielautomaten benutzen – muß es allerdings nicht! Mit dem Typ, der allein am Tisch sitzt, unterhalte ich mich ausgiebig (1/1) und gebe ein paar Drinks aus. Ich weiß nun alles Wichtige, hole noch einen Drink und mische das „Happy Karv" hinein. Nach diesem „Hammer" fällt mein neuer Freund schnell in einen tiefen Schlaf – und ich kriege die Sicherheitsplakette!

Mal sehen, was der PTV macht. Ein Mann liegt auf der Straße. In einem Gespräch (3) erfahre ich, daß ihm die Packer die Hand abgeschnitten haben. Das kann ich mir natürlich nicht mit ansehen und verfolge die Rüpel mit meinem PTV quer durch

LÖSUNG

UNIVERSE

Whellworld. Nach einer wilden Ballerei bringe ich die Hand dem Heiler zurück – er wartet am Taxistand auf mich, wo sonst? Zum Dank erhalte ich einen Teil einer Sternenkarte. Ich folge dem Heiler und tapse auch schon in den nächsten Ärger hinein, dieses Mal mit Baron Karleev. Da hilft nur schnelle Flucht – doch der Weg zum PTV ist versperrt! Also heißt es ab durch die Mitte! Schon nach wenigen Metern gibt der Fahrstuhl seinen Geist auf. Schnell das Seil geschnappt und flink abgeseilt. Während des Gesprächs (1/1/1/2) mit einem Penner gebe ich ihm die Flasche aus meinem Inventar und bekomme als Gegenleistung einen Ausweis. Jetzt gilt es, rechts zu den Schienen zu laufen und auf den Zug aufzuspringen. Am Mast verlasse ich die Lok wieder und laufe über das andere Gleis zur Tür. Den Droiden schicke ich durchs Abflußrohr ins Innere des Gebäudes. Leider überlebt der arme kleine Blechkerl diesen Trip nicht, jedoch ist jetzt wenigstens der Weg für mich frei. In der Halle angekommen, kaufe ich mit dem blauen Ausweis ein Flugticket. Durch die andere Tür erreiche ich das Terminal, in welches ich mein Ticket stecke, bevor ich in den Shuttle steige.

Der Lift bringt mich in die 1. Etage. Durch das Gespräch (3/1) mit den zwei Halunken erfahre ich, daß der Heiler sich ebenfalls an Bord des Raumschiffs befindet. Etwas erschöpft von den hinter mir liegenden Anstrengungen trotte ich in meine Kabine. Doch anstatt Schlaf finde ich dort ein Hologramm wieder, welches mich über ominöse Zeitbomben an Bord informiert. Sofort nehme ich über das Terminal mit Myrell auf Ebene 3 Kontakt auf (über dem Terminal ist noch ein weiteres Videospiel versteckt!). Nach dem Gespräch haste ich zum Lift, fahre in die 3. Ebene und bespreche die Lage mit Myrell (1/1/1). Nachdem ich von ihr den zweiten Teil der Sternenkarte erhalten habe, füge ich die beiden Teile zusammen. Vor der Tür wartet eine überaus nette Lady auf mich – doch die Explosion einer Zeitbombe tötet sie auf tragische Weise. Ich durchsuche die putzige Alte, schnappe mir ihre PTV-Karte vom Gürtel und sehe zu, daß ich von hier verschwinde. Also ab in den Lift, runter zur Andockrampe und rein in den PTV.

Als erstes rase ich nach Ankarlon 5, Quadrant links oben. Aus dem Schrotthaufen ziehe ich eine Eisenstange heraus und kombiniere diese mit der Sternkarte. Die Konsole in meinem Schiff benutze ich mit der Eisenstange, nur um festzustellen, daß dem Ding Energie fehlt. Hier ist nun nichts mehr zu holen, also fliege ich weiter, und zwar nach Daarlor-Korv. Dort angekommen, setze ich die Sternenkarte in die Nische vom Obelisken ein – ein schwarzes Loch saugt mich daraufhin in eine verborgene Stadt. Magisch vom Licht eines Kraftjuwels angezogen, wandle ich zum Altar. Rechts davon liegt ein Stein zum Mitnehmen. Um an das Juwel zu kommen, muß ich in einer bestimmten Reihenfolge auf die lockeren Steine treten: linker Stein auf Brücke, rechter Stein auf Brücke, rechter mittlerer und linker Stein am Altar und zurück zum mittleren Stein auf der Brücke. Dort stehenbleiben und mit dem Stein auf das Juwel werfen. Jetzt schnell den Klunker in die Tasche gesteckt, über den eingestürzten Teil der Brücke gesprungen und zum schwarzen Loch geeilt. Wieder auf der anderen Seite des „Zeitlochs", klettere ich in meinen PTV und düse ab Richtung Ankarlon 5. In meinem Raumgleiter benutze ich das Kraftjuwel mit der Konsole und schließe schließlich die Konsole an den Armcomputer an. Eine mir fremde Schrift erscheint. Die Schriftzeichen kann ich nicht lesen, aber die in der Mitte gefallen mir am besten. Der Druck auf die mittleren Symbole erzeugt einen Beamstrahl, der mich ins Innere des Krabbengefährts transportiert. Nach einem Gespräch mit einem Alien (1/1) vermacht mir dieses ein Tarngerät, welches ich mit dem Kraftjuwel kombiniere. Mein nächstes Reiseziel ist die Mekanthallor-Galaxie.

Auf dem Weg dorthin treffe ich das Gefangenenraumschiff Colossus. Der Rebellenführer Man Brute hat die Colossus in seine Gewalt gebracht und erlaubt mir, mich von hier aus in die Stadt zu beamen. Dort angekommen, wollen zwei üble Piraten meinen PTV benutzen. In der Hoffnung, daß ich mein Gefährt nicht mehr benötige, überlasse ich es den beiden. In der Stadt trotte ich stur geradeaus, bis ich auf zwei große Wachroboter stoße. Nach einem kleinen Plausch (1) mit den beiden Blechbüchsen merke ich, daß die Jungs gar übler Laune sind – also gehe ich lieber ein paar Schritte zurück und rede mit dem kleinen lächerlichen Roboter (1/2), den ich vorher ein wenig hochnäsig übersehen hatte. Ich schicke ihn zu den Wachrobotern, warte auf seine Rückkehr und beordere den kleinen Burschen gleich noch einmal, diesmal allerdings mit einem falschen Paßwort, zu den großen Blechhaufen. Diese stellen daraufhin eine Fehlfunktion des Roboters fest und eliminieren ihn kurzerhand. In seinen Überresten entdecke ich eine Batterie, die zufällig exakt in mein Tarngerät paßt! Nun benutze ich meinen Armcomputer mit dem Tarngerät und mogle mich an den Wachrobotern vorbei nach links durch. Dort treffe ich Baron Karleev, der mich töten will. Sein Energiestrahl prallt jedoch an mir ab und trifft den Absender – dieser glückliche Umstand verschafft mir den Erkennungschip des Herrn Baron.

Jetzt heißt es wieder tarnen und zurück in die Stadt, um mit Doshiv zu reden. Er führt mich zu den Zitadellenmauern, hinter denen sich Neiamises versteckt. Der dortige Wachroboter identifiziert

mich nach einem kurzen Gespräch (2/1/1) als Karleev und sprengt bereitwillig ein Loch in die Mauer. Dummerweise kommt nun der echte Karleev hinzu und will seinen Chip wiederhaben. Also schnell ab ins Loch, immer geradeaus und hoch bis zur Gabelung.

Dort nach rechts und gleich wieder links abbiegen. Weiter geht's bis zu einem Drachen. Dem werfe ich den Chip ins Maul und springe hinter seinen Schwanz, um mich zu verstecken. Der mich verfolgende Roboter wird vom Drachen gefressen und löst damit eine gewaltige Explosion aus. In den Überresten des Robbis versteckt sich mal wieder eine Batterie, die ich natürlich sofort mit dem Tarngerät kombiniere und mit dem Armcomputer benutze. Jetzt kann ich gefahrlos nach oben durch das Loch klettern. Links stehen vier schußbereite Sicherheitsroboter. Dem Anführer reiße ich mit meiner Eisenstange ein paar Drähte aus dem Rücken – ein feiner Kurzschluß ist die tödliche Folge! Ich taste mich weiter nach links vor, wo ich Man-Brute am Boden liegend finde. Mit letzter Kraft gibt er mir seinen Krafthandschuh und beschwört mich, Neiamises zu erledigen.

Weiter nach links geht's dem Ende entgegen. Neiamises erscheint persönlich und bringt auch gleich Baron Karleev in seinem Gefolge mit. Karleev will mich natürlich jetzt endgültig vernichten, wird jedoch durch geschickte Wortwahl (2/2/2/1) von Neiamises über den Jordan geschickt. Nun heißt es Showdown – Mann gegen Mann! Blitzschnell greife ich nach meinem Kraftjuwel und werfe es Neiamises zu – noch bevor der grausame Tyrann bemerkt, welch tödliche Waffe ich auf ihn abgefeuert habe, vernichtet die Energie des Juwels den fiesen Herrscher. Tja, aus die Maus!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Sein Name ist Pond, James Pond! Als Geheimfisch des amiganischen Plattformdienstes steht er auch in ***James Pond 3*** wieder voll seinen Fisch. Zugegeben, das Leben eines tranigen Topagenten ist kein Zuckerschlecken, doch dank Ingo Straßner muß, wer sich in Gefahr begibt, jetzt wenigstens nicht mehr darin umkommen, sondern einfach nur NIGHTMARE eintippen und die F10-Taste drücken. Daraufhin erscheint nämlich ein umfangreiches Cheat-Menü auf dem Monitor, in dem der gestreßte Unterwasseragent folgende „Geheimwaffen" aktivieren kann:

A: Minimale Energie
B: Unendlich viele Leben
C: Unsterblichkeit
D: Volle Energie
E: Gewehr Power Ups
F: Unbegrenzter Treibstoff
G: Röntgenbrille
H: Minen zerstören
I: Karte öffnen
J: Level beenden
K: Finnius spielen
L: Finnius Zähne

In der letzten Ausgabe haben wir Euch verraten, wie man den Mini-Rambo-Verschnitt aus ***Ruff 'n Tumble*** mittels passendem Levelcode in jede beliebige Welt katapultieren kann – diesmal zeigt Euch Michael Blöß, wie der kleine schießwütige Hosenmatz an einen niemals endenden Vorrat an Leben gelangt: Begebt Euch in die Worldcode-Option und hackt 6717 als Code ein – der Cheat ist damit aktiviert. So Ihr das Game in einer bestimmten Welt beginnen wollt, gebt danach noch den entsprechenden Worldcode ein. Verlaßt anschließend die Code-Option, startet wie gewohnt die große Ballerorgie, und staunt Bauklötze!

Oliver Tietz weiß, wie der Hase läuft – zumindest wenn es sich dabei um ***Quik the Thunder Rabbit*** handelt! Denn eben dieses bläuliche Langohr hat er als Jäger der verlorenen Karotte in rekordverdächtiger Zeit durch alle vier Welten gehetzt. Meister Lampe war bei seinem Hochgeschwindigkeitslauf allerdings schwer gedopt, und zwar mit einem Levelcode namens SUCOLOKU. Dieser geheime Code verleiht dem rasenden Karnickel zwar keine Flügel, dafür aber Unverwundbarkeit…

Zum Schluß noch eine kleine Weihnachtsüberraschung: Sebastian Roos hat für Euch ein paar nützliche kleine Wörter ausgeknobelt, die Ihr in ***Super Stardust*** (AGA) als Levelcode eingeben könnt:

HAPPYARCADE
MAKEMEHAPPY
YOUARESOSAD
LEARNTOPLAY

Wo dabei die Überraschung ist? Nun, wir verraten Euch die Wirkung dieser Codes nicht…

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

PREIS-WERTE RUNDLINGE

Zwei neue PD-CDs sind letzthin bei uns eingetrudelt: Die **Aminet Share 3** enthält wie ihre beiden Vorgänger allerlei Goodies aus der mit rund 3.000 Disketten größten PD-Sammlung für den Amiga und kostet in der Normalfassung 19,80 DM. Die zehn Märker teurere „Gold Edition" ist inhaltlich identisch, der Extra-Zehner geht als Spende an die Autoren. Auf der Scheibe befinden sich rund 200 Spiele, 350 Demos, tonnenweise Bilder & Animationen sowie ebenso zahlreiche wie nützliche Packer, Virenkiller, Festplatten-Optimierer und andere Tools. Ganz Ähnliches bietet **Saar Amok II**, eine 39,90 DM teure Zusammenfassung zweier PD-Sammlungen gleichen Namens. Sämtliche Files liegen dabei sowohl im Normalformat wie auch gepackt vor, was das Teil speziell für Mailbox-Betreiber interessant macht. Beide Scheiben vertragen sich mit CD-ROM-bestückten Amigas jeglicher Machart, nur am CD³² darf der Nutzwert aufgrund der eingeschränkten Bedienungsmöglichkeiten doch bezweifelt werden. Interessenten melden sich bei:

Stefan Ossowskis's Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78

SCHILLERNDE KONKURRENZ

Werbung für die schreibende Konkurrenz gehört zwar nicht gerade zu unseren liebsten Hobbies, aber in diesem Fall rutschen wir einfach mal unter unserem Schatten durch – schließlich ist das in England produzierte und daher auch komplett englischsprachige **Amiga CD 32 Gamer**-Magazin recht interessanter Lesestoff. Das Mag bietet in jeder Ausgabe Tests von aktuellen CD³²-Titeln und am Cover eine CD; die abgebildete August-Scheibe enthielt z.B. Demolevels von „Zool" und „Legacy of Sorasil" sowie eine komplette „Lotus"-Rennstrecke. Fragen über das Woher und Wie (teuer) beantwortet:

Petra Lill
Laser-Druck-Service
Tel.: 0203/479 16 07

NEUES VON DER PHOTO-CD

Das Software-Paket **PhotoworX Pro** unterstützt in der **Version 4.0** auch die von Kodak gerade erst eingeführten „Pro Photo CDs". Auf den Pro-Scheibchen sind die einzelnen Bilder (zusätzlich zu den fünf üblichen Standardformaten) auch in hochauflösenden 4096 x 6144 Pixel enthalten und können mit dem Programm betrachtet, konvertiert oder sonstwie nachbearbeitet werden. Neu aus dem Hause Kodak sind außerdem die sogenannten **Portfolio CDs**, quasi interaktive Ableger der Photo-CD mit zusätzlichen Soundinformationen – für sie benötigt man wiederum das Programm **FolioworX Player**. Wer Näheres (Preise, Hardware-Voraussetzungen etc.) erfahren will, ruft an bei:

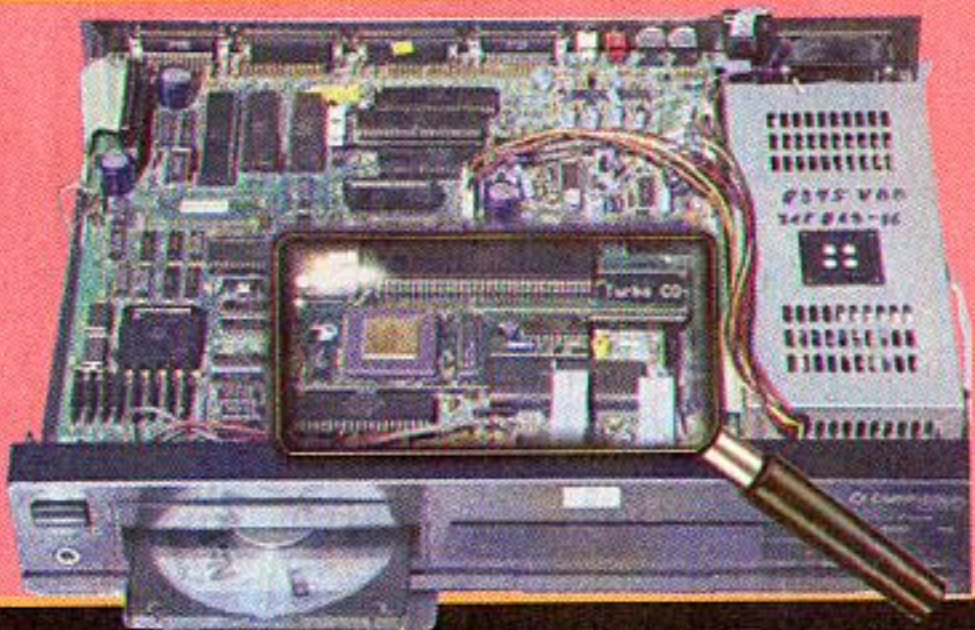
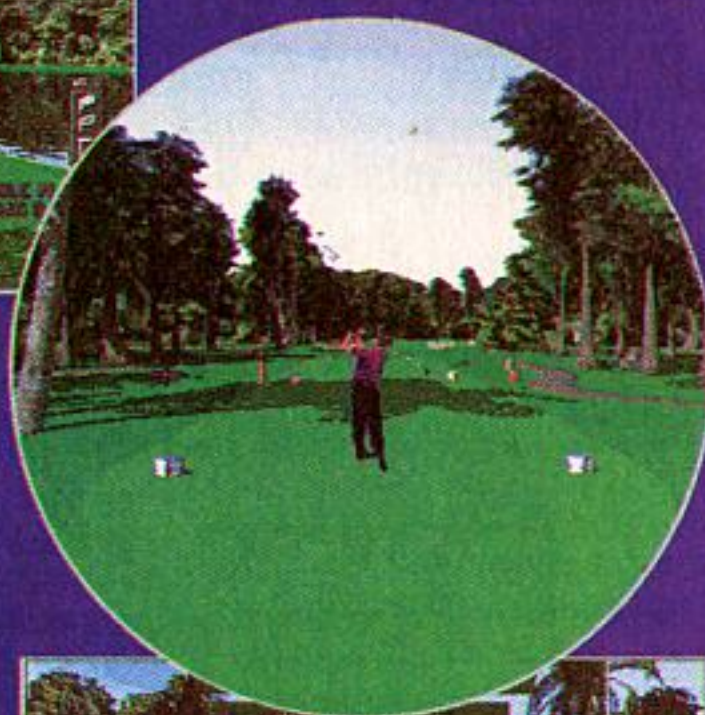
COME Corporate Media, Tel.: 0511/66 10 41

CDTV-TUNING

Mag das CDTV auch Hardware von vorgestern sein, die Zubehörindustrie hat heute noch Neuheiten für Commos betagte Multimedia-Maschine in petto. Soeben auf den Markt gekommen ist z.B. das **Turbo CD**, eine Beschleunigerkarte speziell für das CDTV. Als Hauptprozessor fungiert dabei ein mit rund 14 MHz getakteter MC68020, der auf Wunsch Unterstützung durch den Mathechip MC68881 erhält. Den Einbau überläßt man besser einem erfahrenen Schrauber, zudem hält sich das Plus an Rechenpower in Grenzen, weil kein schneller 32-Bit-Speicher auf der Karte installiert werden kann. Wer dennoch auf dieses oder anderes CDTV-Zubehör (wie Joystick-Adapter etc.) scharf ist, wendet sich an:

W.A.W. Elektronik, Tel. 030/404 33 31

World Cup Golf

PREVIEW

Am Amiga wurde den Freunden des Nobelsports ja meist Geduld und Bescheidenheit in puncto Optik abverlangt, dank CD geht's aber auch ganz anders: Demnächst will U.S. Gold Spitzengolfer in Spitzenlandschaften präsentieren!

Für World Cup Golf wurde nämlich extra auf Silicon Graphics-Maschinen der Kurs von Hyatt Dorado gefilmt, das Ergebnis ist mit durchschnittlich 500 Ansichten pro Loch eine wahre Augenweide. Und wenn hier die Sportler erst mal mit 25 Bildern pro Sekunde ihre Bälle plazieren, werden selbst die neuesten PC-Golfer relativ alt aussehen…

Also endlich ein Lizenz-Titel, der sich seines Namens als würdig erweist, zumal alle Teilnehmer der jüngsten WM (fand erst vor wenigen Wochen in Dorado Beach, Puerto Rico, statt) auch am Monitor unter Palmen putten werden. In der Digi-Variante dürfen dann bis zu zwei Spieler am viertägigen Turnier teilnehmen oder in 15 weiteren Wettbewerben antreten. Daß man dabei die Löcher auch einzeln angehen kann, am Green seine Putts bzw. auf der Driving Range die Abschläge üben darf, ist quasi eine Genre-Selbstverständlichkeit – fünf Kamerapositionen für verschiedene Sichtperspektiven und spektakuläre Flybys sind aber längst nicht überall an der Tagesordnung. Wechselnde Windstärken und unterschiedliche Bodenverhältnisse gehören dann wieder zu den Standards, genau wie eine hübsche Karte, die aus der Vogelperspektive gezeigte Flugbahn der Murmel und eine Vorschau auf jedes Loch.

Kurzum, es soll endlich jener qualitative Quantensprung stattfinden, den die sportiven Spaziergänger am Amiga seit der guten, alten „Leaderboard"-Serie herbeisehnen. Sicher, das inzwischen ebenfalls schon recht bejahrte „PGA Tour Golf" soll auch bald fortgesetzt werden, und „Links" zeigte bereits vor einiger Zeit die richtigen Ansätze – bloß zeigte es auf dem Commodore-Rechner halt nie dieselbe Performance wie am PC, weshalb auch der dortige Erfolg nicht wiederholt werden konnte. Bei dem speziell für die Silberscheibe entwickelten World Cup Golf sehen die Voraussetzungen indessen ganz anders aus, zudem hat es am CD³² ja nur bescheidene Konkurrenz vom Schlage eines „Nick Faldo Championship Golf" oder Oceans „The Ryder Cup".

So oder so, die auf der letzten ECTS vorgeführte Version für das 3DO fand jedenfalls viel Anklang. Ob das auch am CD³² so sein wird, soll ein Test in der nächsten Ausgabe zeigen. Bis dahin wissen wir auch, was die angeblich intuitive Steuerung taugt, wie komfortabel die Pop-Up-Menüs wirklich sind und wie weit die Online-Hilfe reicht. Vorläufig steht bloß fest, daß der erste Eindruck sehr vielversprechend ist, das Game nur 79 Löcher in den Geldbeutel reißen soll und Zusatzkurse bereits in Vorbereitung sind. Im Joker-Clubhaus steht die Mannschaft auf alle Fälle schon Schläger bei Fuß… (mm)

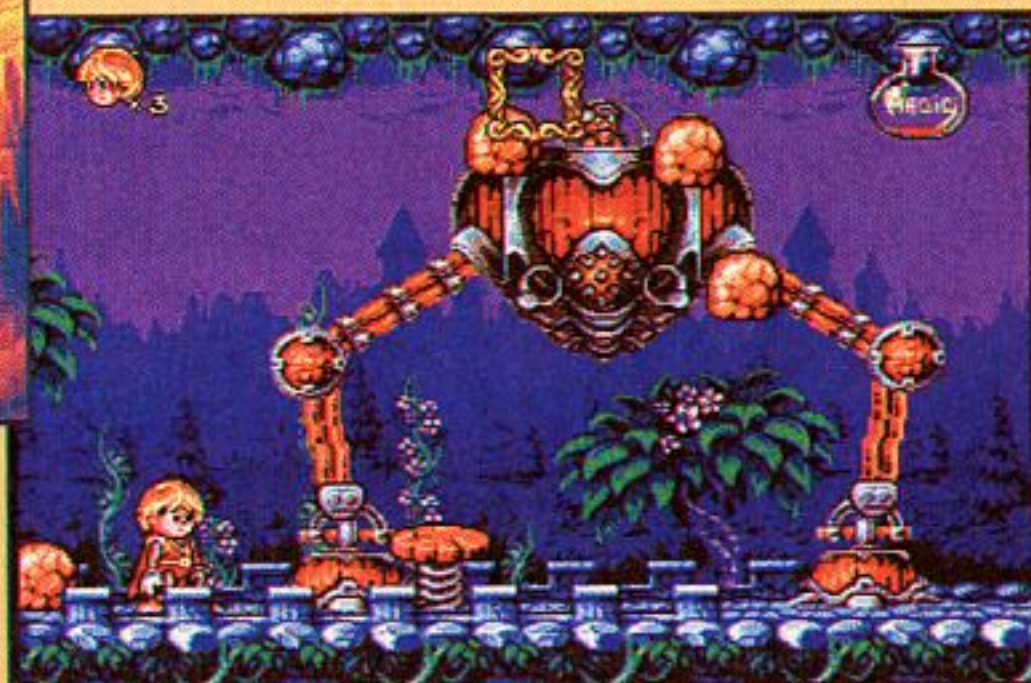
The Misadventures Of FLINK

Zwei Jahre nach der Premiere zählen die „Lionheart"-Plattformen immer noch zu den besten am Amiga – auf CD kehren ihre Macher jetzt mit einem sagenhaften Hüpfical zurück: sagenhaft schön und sagenhaft spielbar!

Ob groß, ob klein, die kriegen alle eine rein!

Nach der Thalion-Pleite haben sich Erwin Kloibhofer (Programm) und Henk Nieborg (Grafik) nun also für Psygnosis ins Zeug gelegt, was für die dröge Vorgeschichte ihres Hüpficals allerdings nur mit Einschränkungen gilt: Ein böser Magier hat die vier Weisen des Phantasieländchens Imagica entführt, und nur der kleine Zauberlehrling Flink vermag sie zu befreien. Also nicht gerade nobelpreisverdächtig, was das Intro hier mit animierten Bildchen erzählt. Doch um so origineller und umfangreicher ist das anschließende Gameplay:

Man beginnt das Turnabenteuer auf einer begehbaren Landkarte, wo auch bereits absolvierte Abschnitte zu einem erneuten Besuch und damit zur Punktesteigerung einladen. Von hier aus begibt sich Flink auf die Reise durch rund 60 Levels mit knapp 100 verschiedenen Gegnern und fünf screenfüllenden Oberbossen. Man trifft bereits im ersten, recht sumpfigen Abschnitt auf feuerspeiende Mini-Dinos und hinterlistige Diebe, mißbraucht herabschwebende Blätter als Brücke über reißende Gewässer und bekämpft zum Schluß einen früchtewerfenden Gorilla. Der Nachwuchs-Merlin entledigt sich der Gegner dabei gern durch einen Hüpfer auf das feindliche Köpfchen, greift sich aber auch Steine, betäubte Passanten oder anderes Treibgut und funktioniert es zur Wurfwaffe um. Herumstehenden Schatztruhen entnimmt der Held dann Nützlichkeiten wie Extraleben, frische Energie, deutschsprachige Tips und – Kochrezepte. Korrekt vermischt, entstehen aus Goldringen, Wurzeln und anderen Sammelzutaten nämlich feine Schutzschilde und magische Smartbombs, oder man zaubert sich Plattformen irgendwohin und erlangt so Zugang zu vorher unerreichbaren Abschnitten und Welten.

Der kleine Flink läuft also mit einer beneidenswerten Ausrüstung durch die atemberaubend gepinselten Berge, Städte, Sphären- und Meereswelten, in denen die Entwickler alles untergebracht haben, was dem Genre lieb und teuer ist: wegbrechende Erdböden, Sprungfedern, rotierende Aufzüge, wippende Morgensterne und Schwimm- bzw. Flugabschnitte ebenso wie Endgegner auf Stelzen und imposant aus dem Hintergrund heranzoomende Riesendrachen. Der mit unendlich vielen Continues gesegnete Practice-Modus läßt auch ungeübte Spieler einen Großteil

Mächtig magische Mix-Zutaten

Die Oberwelt, und obendrauf der Held

Ei, was kommt da angezoomt?

Wer hoch stelzt, kann tief fallen!

der Pracht miterleben, doch wer das große Finale erreichen will, muß mit drei bzw. fünf Weiterspiel-Möglichkeiten auskommen. Könner am Joypad sind also gefragt, und das, obwohl das Leveldesign bei der Konvertierung vom Mega Drive einige Gegnerformationen eingebüßt hat. Andererseits geht es hier nur selten richtig unfair zu, zudem endet nicht jeder Gegnerkontakt mit dem Verlust eines Lebens – und im Fall des Falles fehlt es auch nicht an Rücksetzpunkten.

Daß ein unterhaltsames Gameplay ohne die passende Präsentation bloß die halbe Miete ist, weiß auch und gerade der Grafiker Henk Nieborg, weshalb er an tollen Optik-Leckerbissen nicht gespart hat. Die überaus detaillierten und parallax scrollenden Landschaften mit ihren wunderschönen Farbverläufen sind ebenso Hingucker wie die gelungene Mimik von Flink und dem gesamten Rest des Personals. Das minimale Ruckeln schmälert den Spielspaß dabei in keinster Weise, nur akustisch wäre schon ein wenig mehr drin gewesen:

Schöne Schweinerei!

Die Sound-FX untermalen das jeweilige Geschehen ja noch recht ansprechend, doch die CD-Musiken hätte man sich eine Nummer peppiger gewünscht.

Eine wunderbare Gelegenheit zur akustischen Nachbesserung wäre natürlich eine A1200/4000-Umsetzung – doch Konvertierungspläne jedweder Art hat Psygnosis wegen der unklaren Commodore-Situation vorläufig auf Eis gelegt. Zum Trost hüpft Flink auch über CD-ROM-bestückte AGA-Amigas, wobei eventuell vorhandene Hardware-Extras (Turbokarten etc.) sogar für zusätzliche Animationen genutzt werden. Wohl dem, der die richtige Ausrüstung hat, denn dieses technisch und spielerisch anspruchsvolle Jump & Run ist schon ein Sahnestückchen! (rl)

THE MISADVENTURES OF FLINK
(PSYGNOSIS)
PLATTFORM-MAGIE

82% „AUSGEFEILT"

GRAFIK	84%
ANIMATION	87%
MUSIK	70%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	82%

VARIABEL

PREIS DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

DREI FRAGEN AN ERWIN KLOIBHOFER

?: Erwin, du kommst aus Österreich. Wie ist da eigentlich die Zusammenarbeit mit Henk Nieborg zustandegekommen – er stammt doch aus Holland?

EK: Wir kennen uns bereits aus alten Demotagen, die Szene ist ja international. Irgendwann bin ich von zu Hause ausgerissen und nach Holland, wo wir gemeinsam ein kleines Jump & Run namens „Ghost Battle" entwickelt und Thalion angeboten haben. Es wurde zwar nie veröffentlicht, trotzdem hat es uns einen Arbeitsplatz in Gütersloh gesichert.

?: Wo dann gleich „Lionheart" entstand?

EK: Genau. Nach der Thalion-Pleite haben wir uns uns mit Psygnosis zusammengetan und Flink fürs Mega Drive entwickelt. Es war mein persönlicher Wunsch, davon auch eine CD³²-Version zu machen – und hier ist sie!

?: Der Konsolen-Flink ist gerade mal ein paar Wochen alt, wie hast du ihn nur so flink rübergezogen?

EK: Nun, das passierte nicht ganz freiwillig, denn Psygnosis wollte das Teil unbedingt vor Weihnachten fertig haben. Also mußten wir mehr oder weniger eine 1:1-Umsetzung machen; ich hätte lieber noch ein bißchen länger daran gearbeitet.

?: Na, vielleicht tröstet es dich, daß auch Redakteure ständig mit einem unbarmherzigen Zeitlimit zu kämpfen haben…

TOP GEAR 2

Nicht umsonst sind die „Lotus"-Piloten von Gremlin für ihr Tempo berühmt: Keine vier Wochen hat es gedauert, schon war der Bolide vom 1200er auf CD umgesetzt! Nur die Verbesserungen blieben auf der Strecke…

Rasanz am Voll-…

Daß sich diese rückkonvertierte SNES-Version von „Lotus" am CD32 dennoch einen Tick besser spielt als am Amiga, war quasi unvermeidlich – die zusätzlichen Buttons des Joypads sorgen für mehr Fahrkomfort, und die diversen Musikstücke klingen direkt von der Schillerscheibe halt noch mitreißender. Der Rest folgt dem altbekannten Kurs:

Im Optionsmenü stehen Automatik oder Schaltgetriebe, Sound-FX oder Musik und ein oder zwei Spieler zur Wahl. Die erhaltenen Infos über Austragungsort und Wetter sind dann im Tuning-Shop umzusetzen, wo der Wagen um insgesamt 36 Goodies vom Regenreifen über mehr PS bis hin zum Nitrobooster bereichert werden kann. Das dazu nötige Kleingeld liegt hier tatsächlich auf der Straße – in Form von Sammelextras oder Preisgeldern. Allerdings kassieren im Ziel nur die sechs schnellsten der 20 Fahrer, und ab Position elf ist die Saison beendet.

…und am Splitscreen

Ständig eingeblendete Anzeigen für Restbenzin, Karosseriezustand, Rundenzeiten und den Streckenverlauf sowie eher mittelmäßige Computergegner erleichtern die abwechslungsreiche Hatz durch 16 Länder à vier Strecken: Bei Nebel, Regen oder Schnee pfercht man solo durch bildschirmfüllende Landschaften oder wagt ein Duell am Splitscreen. Und selbst wenn die grafischen Details und das leicht ruckelige 3D-Zooming nicht mehr ganz up-to-date sind, die Steuerung und vor allem das Spielgefühl stimmen hundertprozentig. Und damit ist Top Gear 2 allemal der bessere „Lotus" auf CD. (rl)

TOP GEAR 2
(GREMLIN)
3D-RACING

79% „RASANT"

GRAFIK	74%
ANIMATION	70%
MUSIK	81%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	79%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	„LEVELCODES"
DEUTSCH	ANLEITUNG

TEAM 17 Arcade POOL

Nun läßt Team 17 die bunten Kugeln also auch über die Schillerscheibe rollen – und insbesondere, was die filzige Atmosphäre betrifft, legt diese vielseitige Billardsimulation auf CD noch mal kräftig zu!

Jetzt gibt's nämlich sechs Geräuschkulissen für verwöhnte Kugelstoßer, und mit geschlossenen Augen könnte man tatsächlich meinen, in einem gut besuchten Billardsalon gelandet zu sein: Gemurmel und Gelächter des Publikums kommen genauso realistisch rüber wie die digitalisierten Sound-FX, und statt Ragtime sorgt nun bluesige Barmusik für das richtige Kneipenfeeling.

Wie gehabt wird der Tisch in einer Gesamtansicht von oben dargestellt, und auch am abwechslungsreichen Gameplay hat sich nichts geändert. Bis zu acht Queue-Cracks versuchen sich am hierzulande populären 8-Ball oder der 9-Ball Challenge, dazu gesellen sich witzige Sondervarianten wie Speedpool, Survivor oder Trickshots sowie individuell konfigurierbare Regeln und Zughilfen. Zwar dürfen sich Turnierspieler wieder in einer Highscoreliste verewigen, doch leider funktioniert das Abspeichern bloß über ein Diskettenlaufwerk – am CD32 sind unvergessene Ruhmesplätze also nur über Hardwareerweiterungen wie das SX-1 möglich, Besitzer eines 1200ers mit CD-ROM haben es da besser.

Die bequeme Maussteuerung läßt keine Wünsche offen, das Joypad ist allerdings nur zweite Wahl, besonders, wenn es (wie bei Speedpool) auf Tempo ankommt. Und die mehrsprachige Anleitung auf der CD hätte Themen wie den Highscoreeintrag via Pad oder das Abspeichern zumindest mal streifen können. Trotzdem: Wo sonst kriegt die Filzlaus für so wenig Geld so viele Features und gleich 32 Computergegner obendrein? Nirgends, eben. Also stoßt zu, Leute! (st)

Einfaltspinsel gleich Ausfallswinkel?

ARCADE POOL
(TEAM 17)
BILLARD-SIMULATION

64% „VIELFÄLTIG"

GRAFIK	52%
ANIMATION	56%
MUSIK	72%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	65%

VARIABEL

PREIS DM 39,–

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Der Plattform-Star und seine Kollegen

Nicht überall, wo Adventure draufsteht, ist auch ein Abenteuer der alten Schule drin: Bei 21st Centurys Knuddelhelden ist eher eine besondere Sprunghaftigkeit gefragt…

Ein kurzer Höflichkeitsbesuch in der Bonusabteilung

Auf den ersten Hüpfer erinnert das Gameplay frappierend an Jump & Run-Oldies aus seligen 64er-Tagen, doch einige Proberunden später macht sich Suchtgefahr wie bei Nintendos Superstar „Mario" breit. Ihre nahe Genre-Verwandtschaft können die beiden Italo-Helden angesichts der auch hier knallig bunten Bonbon-Optik (mit zahlreichen Krümelsprites darin) eh nicht leugnen, erst beim Beruf scheiden sich die Geister: Während der Nintendo-Schnauzbart ja angeblich ein Klempner ist, hat Marvin sein Herz an die Pizzaherstellung verloren. Deshalb darf er nun auch einen dieser Teigfladen ausliefern, wobei der hungrige Kunde am Ende von sechs horizontal scrollenden Welten zu je zehn Levels wohnt.

Dies verschafft dem rasenden Pizzaboten genügend Gelegenheiten, am Wegesrand noch schnell ein paar Tomaten und Zwiebeln aufzuklauben – und sich dabei allerlei Ameisen, Schaben etc. zu erwehren. Letzteres geschieht in der gastronomischen Praxis durch einen bzw. mehrere Hüpfer auf den Kopf oder das Werfen mit den begrenzt vorhandenen Sammelobjekten; also ungefähr genau so wie bei der Konkurrenz. Abwechslung kommt in Marvins Plattformwelt vor allem auf, wenn Abgründe durch millimetergenau abgepaßte Sprünge zu überwinden sind, dann sorgt plötzlich ein gutes Dutzend anschwirrender Insekten für Hektik, und im nächsten Moment findet man sich vielleicht auf einem der vielen versteckten Bonusscreens wieder.

Netterweise waren die Designer auch bei den Beilagen nicht geizig, an kleinen Fein- und Gemeinheiten herrscht somit kein Mangel: Da bilden mal bröselnde Felsen eine unsichere Brücke über tiefe Schluchten, Kanonen katapultieren den Helden in ungeahnte Höhen, nach hinten wegkippende Plattformen bauen sich ein Stück weiter neu auf, und extrahaltige Steinblöcke revanchieren sich fürs Anrempeln mit diversen Bonusfrüchten oder gar „Begleitsatelliten", die sich selbständig auf böse Gegner stürzen. Und selbst wenn im (stets fairen) Gameplay gerade eine ruhigere Phase angesagt ist, herrscht immer noch Bewegung am Screen. So kräuseln sich die Wellen auf dem Wasser, ein Specht spechtet am Baum, und die mit Rücksetzpunkten versehene Landschaft scrollt währenddessen flott und flüssig in drei Parallax-Ebenen dahin.

Die farbenprächtige Optik ist sowieso mit das Wunderbarste an Marvins Abenteuern; die reichlich enthaltenen Sprites glänzen dabei zwar nicht durch enorme Größe, aber durch wohlgefällige Animationen. Dazu gibt's knallige CD-Musik, die passenden Sound-FX und eine äußerst flexible Steuerung, die saubere Salti ebenso ermöglicht wie das seitliche Festkrallen an Plattformen. Einzig seine fehlende Eigenständigkeit vermasselt Marvin daher den Sprung in die Plattform-Oberliga – aber wer sich daran nicht stört, darf hier (oder bei der kommenden A1200-Fassung) unbesorgt zugreifen. (rl)

Alles so unschön feucht hier!

Wer hat die Salami-Pizza bestellt?

MARVIN´S MARVELLOUS ADVENTURE
(21ST CENTURY)

PLATTFORM-ACTION

75% „MARIO-LIKE"

GRAFIK	78%
ANIMATION	78%
MUSIK	76%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	74%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

CD-RÖMer für den Amiga im Praxistest

Das CD1200

Das Overdrive CD

Wann bringt Commo endlich den angekündigten CD-Läufer auf den Markt? Ist das CD³² das einzige Tor in eine schillernde Amiga-Zukunft? Muß man als CD-Freak gar auf den PC ausweichen? Könnt Ihr alles vergessen, denn wir haben zwei preisgünstige Alternativen für Euch auf Herz und Nieren getestet!

DIE HARDWARE: CD1200 & OVERDRIVE CD

Mit Commos bislang unveröffentlichtem Gegenstück hat das CD1200 von BSC bloß den Namen gemeinsam, ansonsten handelt es sich um eine völlig eigenständige Entwicklung. Genau wie Archos' Overdrive CD unterstützt es neben dem

Schnell und bequem: die Photo-CD-Software des Overdrive CD

A1200 auch den A600, wo dann wegen der fehlenden 32-Bit-Hardware allerdings keine für das CD³² geschriebene Soft läuft – und für die paar tauglichen CDTV-Games und Multimedia-Anwendungen lohnt sich die Anschaffung der rund 400 Mark teuren Geräte kaum, auch wenn gerade das Overdrive CD recht gut mit den alten 16-Bit-Scheiben fertig wird.
Hier wie dort ist ein externes Doublespeed-Laufwerk von Mitsumi mit einer Übertragungsrate von 300 KB/s samt AT-Bus-Controller und einer Disk mit Treibersoftware und Tools im Lieferumfang enthalten. Die Verarbeitung des geringfügig teureren Overdrive CD überzeugt rundum, während beim CD1200 die Verkabelung einen etwas provisorischen Eindruck hinterläßt – die Installation von Hard- bzw. Software geht aber bei beiden Geräten locker von der Hand. Da der zum Datenaustausch zwischen Amiga und CD-ROM benötigte Controller im PCMCIA-Slot untergebracht ist, muß dort installierte Hardware weichen. Schade, aber immerhin bleibt so der interne Expansionport für 32-Bit-Speicher, Turbokarten oder andere Nützlichkeiten frei; auch eine bereits angedachte MPEG-Karte zum Abspielen von Video-CDs könnte man dort unterbringen. Eine zweischneidige Angelegenheit ist die Stromversorgung: Während das Zusatz-Netzteil des Overdrive CD den Kabelsalat auf bzw. unter dem Schreibtisch vermehrt, bezieht das CD1200 seinen Saft aus dem Floppyport, was zwar ordentlich aussieht, aber den Anschluß externer Zweitläufer verhindert. Bei beiden Modellen liegt das Audio-Signal des Amiga mit den von CD kommenden Musikdaten gemischt an Cinch-Buchsen an und läßt sich von dort aus zum Monitor oder Verstärker ableiten.

Bunt und bequem: Musikhören à la Overdrive CD

DIE SOFTWARE: WAS LÄUFT WO?

Auf den beigepackten Disks finden sich jeweils kleine Tools zum Öffnen bzw. Schließen der CD-Schublade oder Player zum Abspielen herkömmlicher Musikscheiben – allein das Overdrive CD verfügt mit dem Programm „Caroussel" zusätzlich über einen äußerst schnellen und komfortablen Player für Photo-CDs. Ansonsten schlucken beide CD-RÖMer der ISO-Norm entsprechende Schillerscheiben, also etwa Bild-, Text- oder Soundscheiben im PC- bzw. Mac-Format, wobei dann das Filesystem des CD1200 die erweiterten Möglichkeiten von Rockridge-Directories erkennt und dank seines Caches schneller abarbeitet. Die hierfür zuständige Treibersoft namens Cache CDFS ist übrigens (wie auch der Controller) separat und da auch für den 4000er erhältlich und arbeitet mit allen SCSI-2-befehlskompatiblen Laufwerken (Mitsumi, Toshiba oder Apple, aber nicht NEC) zusammen.
Mit das Wichtigste aber ist, daß beiden CD-RÖMern ausgefeilte CD³²-Emulatoren auf Softwarebasis beiliegen: Damit wird dann von CD gebootet, man darf die Buttons des Pads auf Tastatur umlegen, eventuell vorhandenen Zusatzspeicher ab- und zuschalten, den Prozessorcache steuern und die Landessprache einstellen. Das batteriegepufferte Backup-RAM der Amiga-Konsole wird dabei auf Festplatte oder Floppy ausgelagert, was das Speichern beliebig vieler Spielstände ermöglichen sollte. In der Praxis hatte das Overdrive CD jedoch Probleme mit dieser Aufgabe, manche Adventures wie z.B. „Dark Seed" ließen sich partout nicht zum Saven überreden. Doch der Hersteller gelobt Besserung, Updates der Emulations-Software sind im Handel oder direkt beim deut-

Flexibel: Die CD^{32}-Emulation am CD1200

schen Distributor Telmex zu beziehen. Generell ist die Kompatibilität zu CD^{32}-Titeln aber verblüffend hoch; das in der Tabelle nachzulesende Ergebnis eines Testlaufs ausgewählter Games an einem mit 2 MB RAM erweiterten A1200 fiel jedenfalls sehr positiv aus!

DIE PRAXIS: HANDLING & SINNVOLLE ERWEITERUNGEN

Einige Dinge sind jedoch zu beachten, soll die CD-Lust nicht in Absturz-Frust umschlagen: Da die zum CD-Betrieb nötigen Softwaretreiber bei jedem Reset aufs neue geladen werden, sollte der Amiga über eine Festplatte verfügen. Denn zwar ermöglichen die beiliegenden Tools das Erstellen einer entsprechenden Bootdisk und damit den reinen Floppy-Betrieb, doch auf Dauer nerven die Ladepausen gewaltig. Darüber hinaus empfiehlt sich eine 32-Bit-Speichererweiterung mit mindestens 1 MB, wo die erwähnten CD-ROM-Treiber abgelegt werden – ohne solches Zusatz-RAM steht im Vergleich zur Konsole nämlich etwas weniger und damit manchmal zuwenig Speicher zur Verfügung. Stolze A4000-Besitzer dürfen außerdem den Umstieg auf das neue OS 3.1 überlegen, das sich vorwiegend durch die integrierten CD-Routinen vom altbekannten OS 3.0 unterscheidet und (da bereits im CD^{32} im Einsatz) die letzten Kompatibilitäts-Stolpersteine aus dem Weg räumen sollte. Für den A1200 sind derartige ROM-Chips ja leider noch nicht im Handel.

Komplettiert wird die Ausstattung durch ein CD^{32}-Pad wie das von Competition Pro oder Honeybee, und schon kann's losgehen: Ein derart ausgestatteter A1200/4000 erweist sich gleichermaßen als Top-Entertainer und äußerst komfortables Arbeitsgerät, das sich mit jeder Menge Tools, Programmiersprachen, Animationen und sonstiger Soft-Leckereien von CD nachrüsten läßt – wodurch die Schillerscheibe den 32-Bit-Amigos dann tatsächlich ganz neue Horizonte eröffnet! (rl)

Die CD-Komplettkonfiguration: ein 1200er mit CD1200 und Steuerknochen

Name	Beschreibung	Preis	Hersteller	Bezug
CD1200	Externes Doublespeed-CD-ROM für A600/1200 mit CD^{32}-Emulation auf AGA-Amigas. AT-Bus-Controller und Software für Musik-CDs enthalten; für die Modelle A2000/3000/4000 sind eigene Versionen erhältlich.	ca. 399,– DM	BSC	Fa. Arxon, Tel.: 069 / 789 68 91
OVERDRIVE CD	Externes Doublespeed-CD-ROM für A600/A1200 mit CDTV- bzw. CD^{32}-Emulation. Netzteil, AT-Bus-Controller und Software für Photo- und Musik-CDs enthalten; eine erweiterte Ausführung mit zusätzlichem Anschluß für eine externe 3,5"-Festplatte ist in Vorbereitung.	ca. 440,– DM	Archos	Fa. Telmex, Tel.: 08024/87 30

WAS LÄUFT AM...

	CD1200	OVERDRIVE
Arcade Pool	Ja	Ja
Banshee	Ja	Ja
Brian the Lion	Nein	Ja
Bubba & Stix	Ja	Ja
Bubble & Squeak	Ja	Ja
Chaos Engine	Ja	Ja
Dark Seed	Ja	Ja
Disposable Hero	Ja	Ja
Fire & Ice	Ja	Ja
Frontier – Elite 2	Ja	Ja [1]
Fields of Glory	Ja	Ja
Guardian	Ja	Ja [2]
Gunship 2000	Ja	Nein [3]
Liberation	Ja	Nein [3]
Microcosm	Ja	Ja
Pirates Gold	Ja	Ja
Pinball Fantasies	Ja	Ja
Robocod	Ja	Ja
Seek & Destroy	Ja	Ja
Simon the Sorcerer	Ja [4]	Ja [5]
Soccer Kid	Ja	Ja
Top Gear 2	Ja	Ja
UFO	Ja	Ja
Ultimate Body Blows	Ja	Ja
Universe	Nein	Nein
Wing Commander	Nein	Nein
Zool	Ja	Ja
Zool 2	Ja	Ja

[1] Maussteuerung unmöglich
[2] Absturz nach Spielende
[3] Intro läuft
[4] Fehler bei Sprachausgabe
[5] Optikfehler

Verspielte Musik-CDs

Es ist mehr als eine Binsenweisheit, daß CDs eben auch eine äußerst hochwertige Tonspur enthalten: Hier stellen wir Euch quer durch alle Genres und Systeme klangvolle Silberscheiben für multimedialen Musikgenuß vor!

Soundtrack-CDs

Den Anfang machen standesgemäß die Scheiben von Chris Hülsbeck, *dem* digitalen Soundguru Deutschlands. Er beglückte die Welt der Hörenden mit der legendären und mittlerweile fast vergriffenen **Apidya**-CD, dem neu abgemixten **Turrican**-Soundtrack und den Soundsammlungen **To be on top**, **Shades**, und, ganz neu, **Rainbows**. Praktisch alle Scheiben bieten neben Neuarrangements seiner Spielmusiken auch zusätzliche Kompositionen.
NEO bzw. Max-Design verkaufen Audio-Scheiben zu ihren Top-Games **Whale's Voyage** und **Burntime**, die jeweils verschiedene Variationen der Haupttitel vereinen.
Der besondere Anspieltip unter den wunderschönen Nummern auf der **Song Collection** von Blue Byte sind die diversen „Historyline"-Tracks!
Eine wirklich schillernde Scheibe stellt die **Sierra Soundtrack Collection** dar, wo eine knappe Stunde lang bekannte Ohrwürmer aus nicht weniger als sieben Sierra-Games geträllert werden.
Aus Japan kommt die **Fighters History Dynamite** mit den explosivsten Noten aus allerlei Neo Geo-Prügeleien.

Besonders musikalische CD-Games

Bekanntlich kann man (bei Überspringen des ersten Tracks) die Musikstücke der CD^{32}-Versionen auch auf einem normalen Audio-CD-Player genießen – bei den CD-ROM-Laufwerken des Amigas braucht's dafür noch Abspielsoft. Für eine erste Probeanhörung empfehlen wir folgende Scheiben:
Zool 2 fetzt vom Start weg ordentlich los, **Brian the Lion** turnt im Karibik-Rhythmus durch die Wüste, und die Tonkämpfer von **Ultimate Body Blows** schrecken vor keiner Stilrichtung von Buschgetrommel bis Techno zurück. Tja, und den Sega-CDs **Ecco the Dolphin** und **Mickey-Mania** eilt gar der Ruf voraus, daß sich die Anschaffung auch dann lohnt, wenn man sie in Ermangelung einer Mega CD-Konsole nur an seinen Audio-CD-Player verfüttern kann…

Film, Video & CD-i

Last not least einige Tips an die Adresse der stolzen Besitzer eines Full-Motion-Video-Moduls. Dafür gibt es mittlerweile ein paar auch musikalisch recht ansprechende Filme wie **Ein Fisch namens Wanda**, **Black Rain** oder **Star Trek VI**. Mit deutlich weniger Handlung kommen die z.B. von **The Cure** und **Bon Jovi** erhältlichen Videoclips aus. Und schließlich gibt's noch diverse Games für das CD-i, die man am CD^{32} zwar nicht zocken, aber doch immerhin ansehen bzw. anhören kann – etwa **Steel Machine** oder **7th Guest**. (ms)

Titel	Bezug	Preis
Audio-CDs		
TURRICAN, RAINBOWS und WHALE'S VOYAGE	Joker Shop	31,– bzw. 15,– DM
APIDYA, TO BE ON TOP und SHADES	Kaiko Soft GmbH, Raiffeisenstr.24, 63225 Langen	je 27,– DM
BURNTIME	Fachhandel	12,– DM
BLUEBYTE COLLECTION	Bluebyte Software GmbH, Eppinghoferstr.150, 45468 Mühlheim/Ruhr	19,– DM
SIERRA COLLECTION	Fachhandel	29,– DM
FIGHTERS HISTORY DYNAMITE	Galaxy, Plinganserstr.26, München	39,– DM

Titel	Bezug	Preis
CD^{32}		
ZOOL 2	Fachhandel	79,– DM
BRIAN THE LION	Fachhandel	59,– DM
ULTIMATE BODY BLOWS	Fachhandel	89,– DM
SEGA-CDs		
ECCO ist leider vergriffen!		
MICKEY-MANIA	Fachhandel	119,– DM
CD-Videos & CD-I-Titel		
EIN FISCH NAMENS WANDA, BON JOVI, BLACK RAIN, STAR TREK VI, THE CURE,	Tim Schmidt, Arnsburger Str.19, 60385 Frankfurt/M.	39,– DM
7TH GUEST	s.o.	59,– DM
STEEL MACHINE	s.o.	69,– DM

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!

Die JOKER-TELEFONKARTE mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

NUR 29,– DM

Bestelladresse:
Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

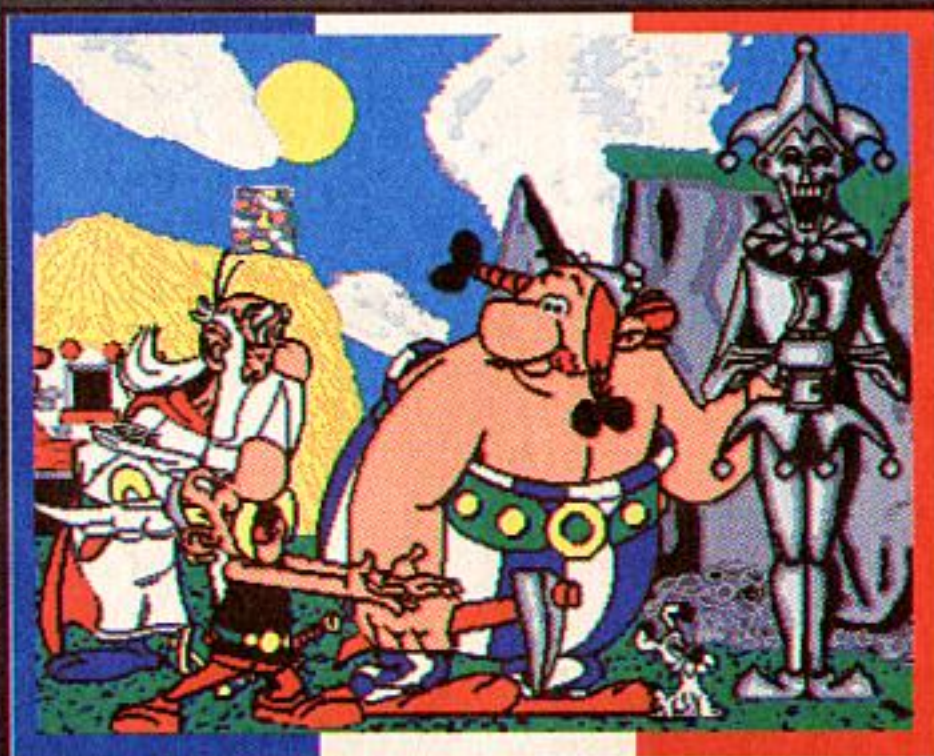
(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5.– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

DAS EREIGNIS AM PC!

Die Weihnachts-Ausgabe mit allen Highlights gibt's

JETZT AM KIOSK!

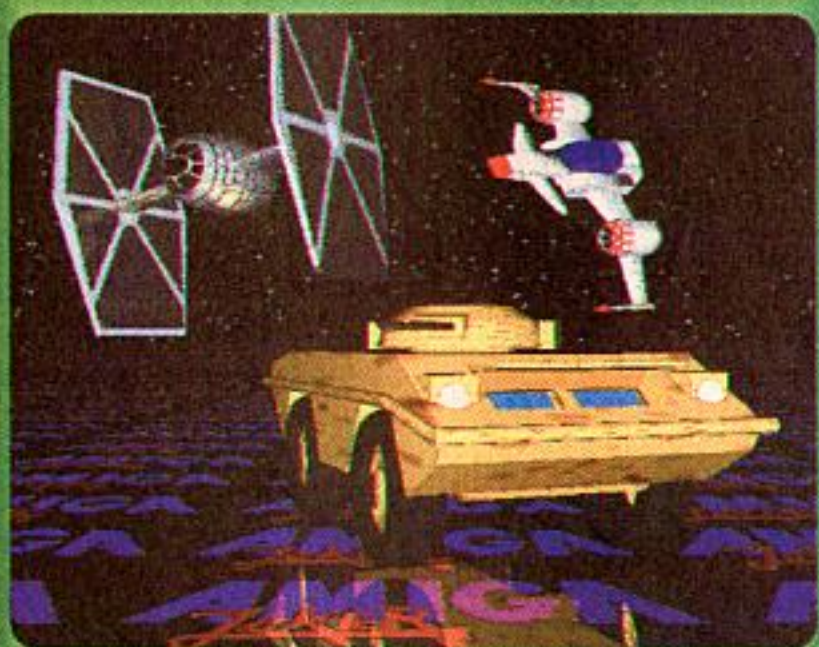
Richtig einladend, dieses Raytracing-Bett, das uns Karl-Heinz Göde aus Berlin mit „DPaint IV AGA" im Format 640 x 512 und in 256 Farben auf seinem 1200er gemacht hat!

Ein besonders liebenswertes Schildkröten-Exemplar erreichte uns nach langem, beschwerlichen Weg von Leonberg nach Grasbrunn. Aber als alter Tierfreund hat Matthias Thielsch ihm ja wenigstens einen Schirm spendiert…

„Jokerix" hat Timo Köppe dieses gallische Meisterwerk mit Joker genannt – warum wohl? Jedenfalls entstand es mit „DPaint IV AGA" in 64 Farben und dem Format 352 x 283.

An diesem hübschen Flecken verbrachte Oliver Aeberhard aus Wabern in der Schweiz seine Ferien. Gut, daß er statt einer Kamera seinen Amiga samt „Scenegenerator 2.05" und „DPaint IV AGA" dabei hatte!

Joker Galerie

Von wegen ruhige und beschauliche Adventszeit – in unserer Galerie geht's auch diesmal wieder voll rund. Und schon der Abwechslung halber haben wir darauf geachtet, nur ja keinen Weihnachtsmann im Sortiment zu haben! Kann doch keiner mehr sehen, den Kerl…

Ingo Linder aus Bodelshausen ist ein wahrer Pixel-Magier und zauberte diesen Kollegen mit „Photon Paint" auf seinen 2000er – weiter so, und Claudia Schiffer verläßt ihren David, um zu Dir zu ziehen!

Mit „Maxon Cinema 4D V1.5" konstruierte Christian Damm aus Suhl diese intergalaktische Collage auf seinem 1200er. Genannt hat er sie Galactic-Joker – und der fühlt auch schon, wie die Macht in ihm wächst!

Markus Ziegler aus Plochingen hat wieder zugeschlagen und eine Party der ganz besonderen Art für Euch gezeichnet: „Sill's Truppe". Wow, bei dieser Elfin würden wir gerne mal eine Rolle spielen…

Liebes Christkind!

Bitte bringe all unseren Lesern dieses Jahr Bleistifte, Ölfarben und ein schönes Malprogramm, damit sie uns auch weiterhin hübsche Bilder für die Joker Galerie schicken können. Ein wenig Talent könnte auch nicht schaden, denn hier werden ja NUR SELBSTERDACHTE UND SELBSTGEMACHTE BILDER der Weltöffentlichkeit präsentiert. Also, liebes Christkind, sag den Amiga-Künstlern doch bitte, daß sie uns ihre Werke am besten noch heute schicken sollen. Und sag ihnen auch, daß Pixel-Kunst auf Disk und mit Infos zum verwendeten Werkzeug (Hard- und Software) kommen soll. Dann sind wir auch ganz brav und verwenden das hoffentlich beigelegte Rückporto zur Rücksendung der Bilder. Falls du noch Fragen hast, erreichst du uns genau wie die Leser unter folgender Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Was macht eigentlich SID MEIER?

Sid Meier liest, was alle lesen…

Der Mann ist nicht nur Boß und Stardesigner von MicroProse in Personalunion, sondern seit seligen 64er-Tagen eine Kultfigur. Nach Mega-Hits wie „Pirates!", „Civilization" oder „Railroad Tycoon" bescherte er dem PC unlängst das Kolonialepos „Colonization" – und wo bleibt der Amiga?

Der alte Hit im neuen Look: Pirates! Gold am CD[32]

Die Frage nach der zukünftigen Unterstützung unserer „Freundin" brannte uns naturgemäß am heißesten unter den Fingernägeln, als wir den großen Sid anläßlich der Computer '94 in Köln zum Interview baten. Und wo wir dann schon so gemütlich mit ihm und dem MicroProse-Pressesprecher Uwe Fürstenberg beisammen saßen, sind uns noch etliche andere, nicht minder interessante Themen eingefallen, über die wir mit dem ungewöhnlichen Amerikaner mit dem deutschen Allerweltsnamen plaudern wollten…

?: Sid, vor „Colonization" hat man ja fast drei lange Jahre so gut wie gar nichts mehr von dir gehört – warst du etwa auf einem ausgedehntenUrlaubstrip?

SM: Schön wär's! Statt dessen habe ich mich z.B. ein Jahr lang an der Entwicklung eines bislang unveröffentlichten Bürgerkriegs-Games beteiligt, und dann verschlang natürlich auch „Colonization" eine Menge Zeit.

?: Das Firmenmanagement nicht zu vergessen…

SM: Genau, auch die Büroarbeit läßt sich ja kaum vermeiden. Obwohl ich das Programmieren als meine eigentliche Berufung betrachte und deshalb so oft ich nur kann vor der Tastatur sitze.

?: Recht so! Weil wir gerade davon reden – von deinem ehemaligen Kompagnon und MicroProse-Mitbegründer „Wild Bill" Stealey hat man auch schon 'ne Ewigkeit nix mehr gehört.

SM: Ach, Bill geht's gut. Er spielt Golf und hat sich eine eigene Hallenfußball-Mannschaft gekauft.

UF: Hallenfußball? Kann man damit Geld verdienen?

SM: Nö, das wohl eher nicht.

?: Na, dann muß es ihm wirklich gut gehen. Ihr beide habt ja anno 82 quasi als „Bauchladen-Company" angefangen – wie schafft man es, binnen zwölf Jahren ein international renommiertes Unternehmen aufzubauen?

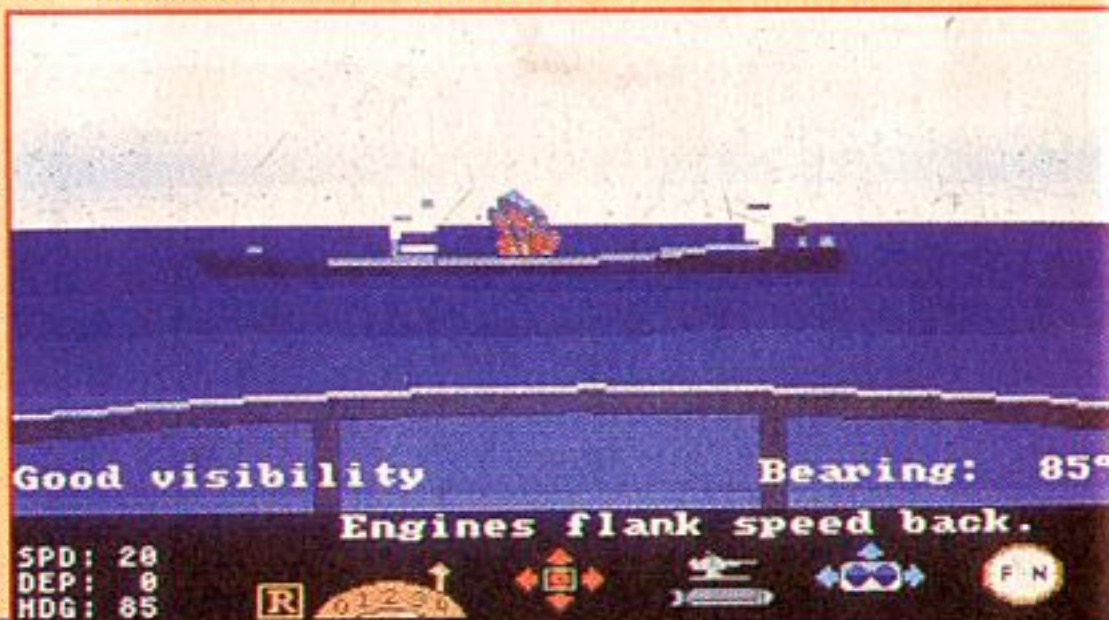
SM: Weiß ich auch nicht so genau. Irgendwie haben wir einfach jedes Jahr ein gutes Stückchen zugelegt, neue Leute eingestellt, Büros aufgemacht und so weiter. Tja, und heute beschäftigt MicroProse weltweit etwa 400 Mitarbeiter bei einem Jahresumsatz von ungefähr 100 Millionen Mark!

?: Und wo sollen die künftigen Siedlungsgebiete liegen? Auf dem Konsolenkontinent?

SM: Dort interessiert mich allenfalls ein kleiner Stützpunkt, diese Konsolen sind irgendwie nicht ganz mein Ding. Ich mache lieber ernsthafte Simulationen für Erwachsene.

?: Wie zum Beispiel Flugis und Wirtschaftssimulationen?

SM: Ganz genau. Und weil ich mich sehr für Geschichte interessiere, findet man in meinen Programmen auch immer wieder historische Situationen. Der Abwechslung halber können das mal technische Simulationen, mal wirtschaftlich orientierte Spiele und dann wieder Genremixturen wie etwa „Pirates!" sein.

?: Zeitgemäße Präsentation findet man in deinen Werken dagegen fast schon traditionell nicht. Doch interessanterweise scheint das gerade

Ein frühes Opfer deutscher Indizierungswut: Silent Service

War ein feiner Zug von Sid: Railroad Tycoon

bei deinen Titeln selbst heutzutage kaum jemanden zu stören...

SM: Vielleicht, weil ich in der Tat glaube, daß der entscheidende Punkt im Gameplay liegt. Was nützen denn all die Grafikorgien, wenn dahinter nur heiße Luft steckt? Wenn ich mich zu sehr auf die Äußerlichkeiten konzentriere, dann fehlt mir am Ende eben die Zeit für die inneren Werte. Ganz abgesehen davon, daß späte Änderungen um so leichter fallen, je weniger man bis dahin in die Optik investiert hat.

?: *Ach, du kalkulierst von Anfang an einen Spielraum für nachträgliche Verbesserungen ein?*

SM: Nein, nein, ich meine nur, daß man sich als Programmierer nicht zu sehr in die Präsentation verbeißen sollte – sonst bleibt am Ende nicht genug Zeit für ein sorgfältig ausgefeiltes Gameplay.

?: *Also, nachdem deine Games so oder so nicht an die Grenzen der Hardware gehen, hoffen wir auf eine positive Antwort auf die Frage aller Fragen: Wird „Colonization" für den Amiga umgesetzt?*

SM: Wie ihr sicher wißt, spielt der Amiga in den Staaten praktisch keine Rolle, deshalb kann ich auch ziemlich wenig dazu sagen. Sämtliche Amiga-Konvertierungen liegen nämlich in der alleinigen Zuständigkeit unserer britischen Filiale.

?: *Das war dann wohl dein Einsatz, Uwe – wie sieht's bei den englischen Kollegen aus?*

UF: Okay, prinzipiell wären wir natürlich blöde, wenn wir die Amiga-Umsetzungen stoppen, solange man damit schwarze Zahlen schreiben kann; gerade diesen Herbst sind ja auch wieder einige neue Programme erschienen. Was nun weitere Titel und speziell „Colonization" betrifft, so hängt logischerweise sehr viel von der Entwicklung in den kommenden Wochen und Monaten ab. Zur Zeit weiß ja niemand so ganz genau, wie es mit Commodore weitergeht. Letzten Endes kann ich in diesem Augenblick also nicht viel mehr sagen als Sid...

Zivilisierte auch den Amiga: Civilization

Wir heißen Euch hoffen: Colonization

?: *Na, toll. Dann erzählt uns doch statt dessen wenigstens was über die sonstigen Softwarepläne.*

SM: Derzeit feilen wir intensiv an der CD-Version von „Colonization" für den PC, dabei soll auch das Gameplay nochmals kräftig aufpoliert werden. Mann kann z.B. in 3D durch die Städte laufen, und natürlich wird alles in SVGA erstrahlen. Dann folgt „Across the Rhine" für das CD-ROM, und bei Spectrum Holobyte liegt „Star Trek: The Next Generation" in den letzten Zügen.

?: *Und das schon seit etwa einem Jahr. Vielleicht erscheint ja „Civilization II" noch davor?*

SM: Kaum, denn da grübeln wir noch. Beispielsweise darüber, ob es in der Zukunft handeln wird oder ob wir nochmals eine historische Variante wählen. Was meint denn ihr?

?: *Na, wir würden schon mal ganz gerne den Mars besiedeln oder den Warp-Antrieb erfinden, aber es steht zu befürchten, daß so etwas nicht so einfach glaubhaft umzusetzen ist.*

SM: Prima, eure Meinung ist gezählt und registriert!

?: *Dann registriere doch bitte auch gleich, daß wir auf Amigaversionen bestehen!*

SM: Wurde ebenfalls festgehalten.

?: *Zum Schluß werden wir immer gerne intim, so müßtest du z.B. jetzt schon stolze 40 Lenze am Buckel haben?*

SM: Stimmt genau. Aber mit den Programmierern ist's wie mit dem Wein – je älter, desto besser.

?: *Abgesehen vom Wein, was machen Weib und Gesang?*

SM: Ja, meine Familie samt dem vierjährigen Junior ist natürlich mein größtes Hobby. Dicht gefolgt von der Musik, denn ich sitze gerne am Piano.

?: *Dann wünschen wir dir, daß du immer die richtigen Tasten findest, sei es am Klavier oder am Keyboard! (jn)*

The unbelievable

DA FÄHRT ER HIN ...
UNSER OSKAR...
UND TSCHÜSS!
NA DANN SERVUS!
TSCHAU-TSCHAU!
OKAY, LEUTE — ER IST WEG.....!!

CHEF REDAKTEUR

DARF ICH EUCH DEN NEUEN CHEFREDAKTEUR VORSTELLEN: SCHORSCH!!
GÄLDA! FÜL, FÜL GÄLDAA!!
UAHAAR!
WER RASTET DER KOSTET!
SCHORSCH
SCHÄFRÄTAKTÖÖR
HIER SEHT IHR FACHLICHE KOMPETENZ — VOR ALLEM FÜR BALLERSPIELE UND METZELEIEN JEDER ART — GEPAART MIT SPRACHLICHER ELOQUENZ! UND DAS BESTE: ER ARBEITET FÜR DREI KRONKORKEN FÜNFZIG DIE WOCHE!

AKTION LESERTEST

PIZZA CONNECTION

In Guntersblum hält für uns der 15jährige Markus Fischer die Augen nach Soft-Leckereien offen – und hat durch seinen Feldstecher nun eine ganz besondere Spezialität erspechtet: Schinken-Zitronen-Erdbeer-Pizza!

Wie oft hast Du Dich schon geärgert, daß die Pizzeria an der Ecke nicht Deinen Lieblingsfladen mit Schinken, Zitrone und Erdbeeren auf der Speisekarte hat? Mit Pizza Connection kannst Du das nun ändern…

So eine Wirtschaftssimulation…

Bis zu acht Teilnehmer suchen sich zu Beginn eine Spielfigur samt ihren Eigenschaften wie Energie, Beliebtheit, Gesundheit, Geld usw. aus; falls nicht genug Mitspieler vorhanden sind, ersetzt sie der Computer. Nun wählt man eine von zehn europäischen Großstädten (von London über Moskau bis Athen), wo man seine erste Filiale eröffnen will. Man sucht nach Geschäftsräumen, die frei und vor allem nicht zu teuer sind – ist der „Traum-Raum" gefunden, ruft man den jeweiligen Makler an und mietet oder kauft das Ding. Doch läßt sich mit einem leeren Laden ja noch kein Geld verdienen, deshalb muß man ihn mit Möbeln und anderen Extras (z.B. Musik-Box, TV, Brunnen etc.) ausgestalten. Da die Gäste wohl kaum auf dem Estrich herumlatschen wollen, sollte der passende Bodenbelag vorhanden sein, und ein Backofen darf in einer Pizzeria natürlich auch nicht fehlen. Hat man in seinem Restaurant dann alles erledigt, geht es endlich ans Pizza-Kreieren: Am Anfang sollte man sich erst mal mit Standard-Pizzen begnügen, später kann man dann auch seine eigenen Beläge entwerfen, wobei jedoch immer der Publikumsgeschmack zu beachten ist. Bei bestimmten Händlern, die nach Qualität der Ware getrennt sind, kauft man dazu die entsprechenden Zutaten ein. Bevor man nun das erste Restaurant eröffnet, stellt man noch das Personal ein (Koch, Kellner und eventuell sogar einen Manager), und falls alles gut gelaufen ist, sollten jetzt die Kunden kommen – eventuell muß mit Werbung ein bißchen nachgeholfen werden. Nun spendet man noch etwas an die Polizei und an den Bürgermeister, auf deutsch gesagt: Man schleimt sich kräftig ein. Damit wären wir auch schon beim persönlichen Rang, den man sich hart erarbeiten muß. Es gibt zwei verschiedene Gruppen, bei denen man möglichst hohe Ränge erreichen sollte: die Welt und die Unterwelt bzw. Mafia. Bei der Welt erreicht man das durch ehrliche Arbeit und Erfolg, bei der Mafia hingegen, indem man Aufträge ausführt, Haftstrafen absitzt und die Konkurrenz ärgert – die Eigenschaften der Spielfigur sind hierbei entscheidend. Läuft das Geschäft, so eröffnet man weitere Filialen und bildet eine Restaurantkette quer durch Europa. Fazit: So eine Wirtschaftssimulation mundet einfach jedem! (Markus Fischer)

…mundet einfach jedem!

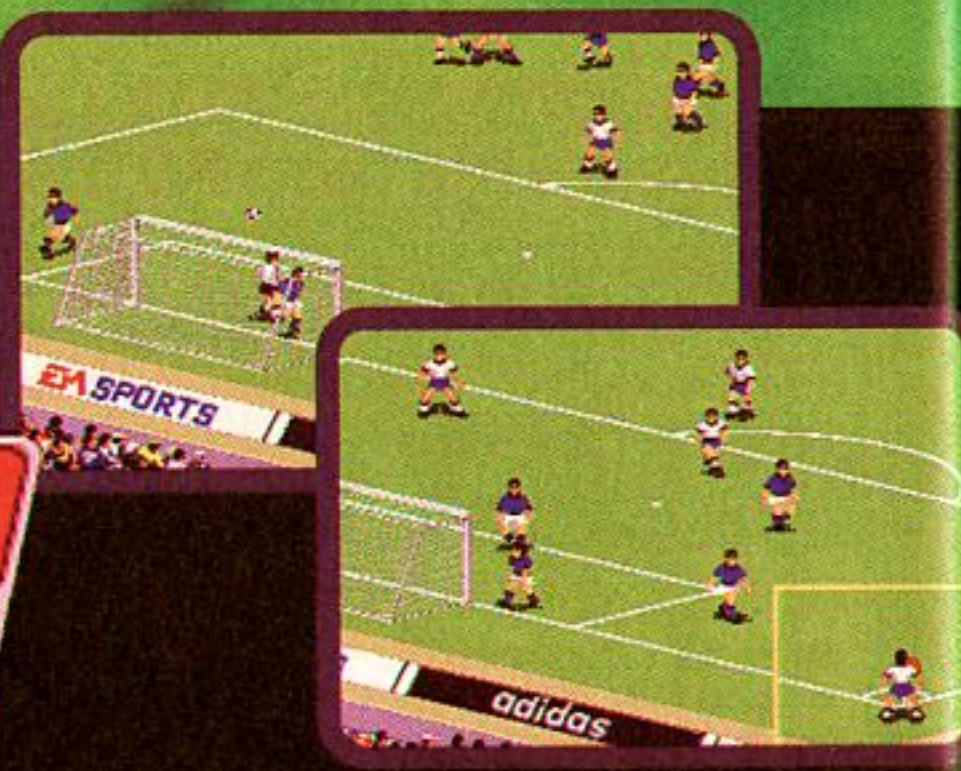
DIE AKTION GEHT WEITER!

Wer sich auch mal als Tester betätigen will, der schickt uns seinen etwa eine Schreibmaschinenseite langen Bericht über ein Amigaspiel der letzten zwölf Monate nebst Bewertung, (Paß-) Foto und Altersangabe. Die Adresse lautet:

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

PIZZA CONNECTION
(SOFTWARE 2000)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
90%		88%
72%	GRAFIK	72%
70%	ANIMATION	69%
76%	MUSIK	74%
62%	SOUND-FX	64%
80%	HANDHABUNG	78%
96%	DAUERSPASS	92%

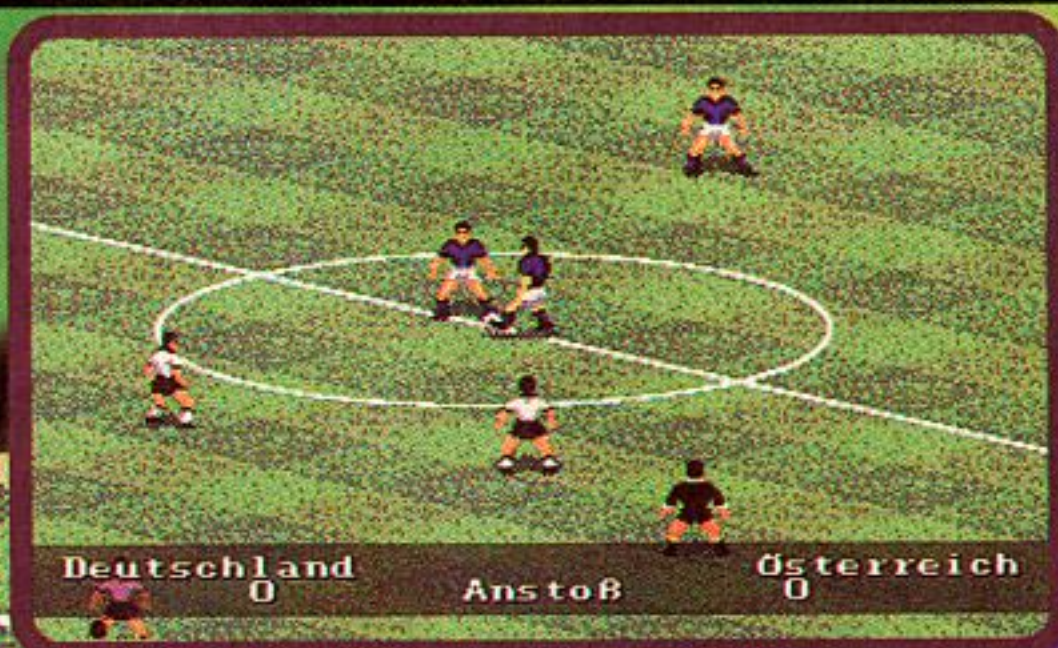
Die Bundesliga läuft auf vollen Touren, auch die WM-Schlappe ist beinahe vergessen, und jetzt macht Electronic Arts das Kicker-Glück perfekt: Ihre Vorzeige-Bolzerei hat sich endlich den Weg zum Amiga freigeschossen!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Der FC Konsolero und die DOSendribbler sind ja schon länger Stammgäste im EA-Stadion, höchste Hochseilbahn, daß hier nun auch mal die Amigos zum Einsatz kommen – immerhin gilt dieses Spiel als derzeitige Referenz im Genre. Neben dem Allstar-Kader von Electronic Arts laufen dabei noch 48 unterschiedlich starke Nationalteams zur WM auf, welche entweder die gesamte Endrunde oder nur die Playoffs der letzten 16 im K.O.-System berücksichtigt. Daneben ist noch ein Ligabetrieb mit maximal acht Mannschaften möglich, genau wie das schnelle Freundschaftsspiel zwischendurch. WM und Liga stehen bis zu acht menschlichen Teilnehmern offen, wobei zwei davon jeweils gegeneinander oder zusammen im selben Team antreten dürfen. Steht nach Ablauf der regulären Spielzeit noch kein Sieger fest, geht's zunächst natürlich in die Verlängerung, dann zählt der schnelle Tod des nächsten Tors: Es kann nur einen (Sieger) geben… Was wird nun an Optionen geboten? Nun, erst mal darf die Spielzeit von knappen vier bis hin zu vollen 90 Minuten variiert werden, bloß, daß über die gesamte Distanz halt ein bißchen unrealistische, weil turmhohe Ergebnisse zustande kommen. Der Torwart kann entweder manuell oder von der CPU gesteuert werden, man darf die Jungs über Natur- oder Kunstrasen traben lassen, und vier verschiedene Witterungen machen auch mal eine wahre Schlammschlacht möglich. Was den Schiri betrifft, so ist er regulierbar wie ein Frühstücksei – von wachsweich bis steinhart. Außerdem darf man die Abseitsregel ein- oder ausschalten und den Grad an Realismus festlegen: In der Simulationsvariante zeigen die Ballkünstler insbesondere gegen Ende einer Partie schon stärkere Ermüdungserscheinungen, die sich dann negativ auf Lauffreudigkeit und Schußpräzision auswirken.

Damit nicht genug, denn Taktiker stellen zunächst Paßlänge, Spielformation oder Aktionsradius von Abwehr, Mittelfeld und Sturm

Wer mag da wohl Favorit sein?

Das Wort hat der Reporter

Ganz ohne Strategie geht's nie

nach ihren Vorstellungen ein, und falls sie sich dabei geirrt haben, läßt sich das alles sogar während eines laufenden Matches noch abändern. Ja, selbst die Seiten dürfen auf Wunsch noch gewechselt werden! Natürlich können auch Spieler aus- bzw. eingewechselt werden, und ebenso natürlich sollten die zwölf individuellen Eigenschaften jedes der 20 Cracks (weitere sieben Werte charakterisieren die gesamte Truppe) auch dabei Beachtung finden. Last but not least gibt es im WM- und Ligabetrieb nach jeder Begegnung ein Paßwort, damit man auch mal so unsportlichen Tätigkeiten wie Essen oder Schlafen nachgehen kann.

So schön das alles ist, mit das Schönste an FIFA International Soccer dürfte die im Genre sonst eher selten anzutreffende Grafik in Iso-3D sein. Nach der Begrüßung durch den Starreporter Ron Barr und dem anschließenden Münzwurf scrollt das Feld zwar etwas ruckelig in alle Richtungen, aber die Zuschauer sind entzückend und die Animationen der kleinen Stars (der ballführende Spieler ist stets mit einem Stern gekennzeichnet) eine Klasse für sich: Das Repertoire an Stunts reicht hier von Fouls über Flugkopfbälle und Fallrückzieher bis hin zu prächtigen Torwartparaden. Schön, daß man sich so was per Replay auch in der Wiederholung ansehen kann, schade bloß, daß die Funktion nicht abspeicherbar ist. Wiederholungen hat leider auch die Soundkulisse aus kurzen Samples mit Fangesängen, Grölen und Jubel schon recht bald zu bieten, und die Musik nervt binnen kurzem gewaltig. Für die, bei Beachtung der Stellung zum Ball, höchst präzise Steuerung (bei Ecken und Abstößen bestimmt man mit einem Rechteck, wo das Leder landen soll) gilt das gottlob nur im Zwei-Spieler-Betrieb, und auch da nur, wenn keine Zwei-Button-Sticks vorhanden sind – dann kommt nämlich noch die Tastatur zum Einsatz.

In der Summe haben wir es also mit edel präsentiertem Digi-Fußball und jeder Menge Spielbarkeit zu tun, selbst wenn ein paar „Kick Off"-Puristen nun einwenden mögen, daß FIFA International Soccer weniger auf Taktik und dafür mehr auf launiges Kick & Rush setzt. Sicher, die Paßwörter sind kein vollwertiger Ersatz für eine Save-Option (mit der man auch während eines Matches abspeichern könnte), und manchmal landen recht popelige Schüsse aus schwer nachvollziehbaren Gründen dennoch im Netz, aber das wird den Siegeszug dieses Programms nicht lange aufhalten können. Denn unter dem Strich hat EA auch am Amiga einen Volltreffer gelandet und die gerade hier so reichlich vertretene Konkurrenz ganz locker ausgedribbelt. Wenn es um den Spaß an der Freud' geht, steht FIFA International Soccer jedenfalls konkurrenzlos da – und geht es um den nicht eigentlich immer? (mic)

Böööses Foul!

Volles Rohr, den Ball ins Tor!

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
(ELECTRONIC ARTS)

FUSSBALL-FEST

85% „SPITZE"

GRAFIK	79%
ANIMATION	84%
MUSIK	63%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	88%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER	
DEUTSCH	KOMPLETT	

DER TRAINER ITALIA

Im Sommer bescherte uns Black Legend die komplexe Fußball-Sim „Der Trainer" – zu Weihnachten gibt's nun dieselbe Bescherung nochmals in der Italo-Variante.

Inhaltlich hat sich wirklich so gut wie gar nichts geändert: Nach wie vor dürfen sich bis zu 38 Vereinstrainer je eine zweitklassige Fußballmannschaft rauspicken – nur, daß sie neuerdings eben im sonnigen Italien ihre Brötchen verdient. Kompetente Coaches erhalten dann wie gehabt auch mal das Angebot, einen Erstligaverein zu nationalen Meisterehren bzw. europäischen Pokalsiegen zu führen.

In der Praxis pflügt man zunächst durch ein (wie der Rest des Spiels optisch sehr spartanisches) Hauptmenü, um seine mit stolzen 30 Charaktereigenschaften gesegneten Kicker auszuwählen, dann werden sie mit einem auf den jeweiligen Gegner abgestimmten Taktik-Konzept beglückt. Mit den hierzulande üblichen Genre-Optionen wie „Stadionausbau" oder „Werbung" ist der Trainer jedoch auch in Italien nicht befaßt, ihn interessieren allenfalls die Transfers. Dafür fließen während der grafisch tristen Echtzeit-Begegnungen bei jedem einzelnen Ballkontakt sämtliche Eigenschaften und momentanen Fitneß- bzw. Moralwerte seiner Jungs ein, und ein aufschlußreiches Spielprotokoll erleichtert ihm die Aufstellung für das nächste Match.

Die Maussteuerung funktioniert so gut wie gehabt, und am hohen Realismus des Programms hat sich mit den authentischen Daten der aktuellen Teams und Spieler aus den italienischen Profiligen natürlich auch nichts geändert. Nicht trotz, sondern gerade wegen der frappierenden Ähnlichkeiten zum Vorgänger ist das Wertungsbarometer aber rapide gefallen – hier soll wohl eine Datadisk zum Vollpreis verhökert werden?! (md)

Bella Italia?

DER TRAINER ITALIA
(BLACK LEGEND)
FUSSBALL-SIMULATION
69% „ENTBEHRLICH"

GRAFIK	21%
ANIMATION	–
MUSIK	27%
SOUND-FX	30%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	KOMPLETT

SKAT ROYAL

In einsamen Stunden hat sich der Amiga ja schon öfter mal als netter Skatbruder bewährt – der neue Kartler von Oase ist zwar in keiner Hinsicht ein Profi, reizt sein Blatt aber dafür auch relativ preiswert aus.

Geboten werden ein Demospiel sowie die Wahl zwischen einer Einzelpartie oder gar einem kompletten Skatturnier, wobei man stets eine übersichtliche Menüoberfläche mit ansprechend gezeichneten Karten zu Gesicht bekommt. Trotz der Vielzahl an ordentlich beschrifteten Buttons am Screen ist sogar noch Platz für die (verdeckten) Blätter der rechnergesteuerten Gegner, die hier via Digi-Stimme reizen. Man selbst benennt das Spiel dann per simplen Mausklick, wie auch die Karten nicht einfach auf den Tisch geknallt, sondern wohlerzogen „mausgespielt" werden.

Auf Wunsch nimmt das Optionsmenü dem Kartenhai viel Arbeit ab und zeigt etwa die bereits getätigten Stiche oder die momentane Augenzahl an. Jedes Spiel darf zu Trainingszwecken auch wiederholt werden, und ein weiteres Menü hält den Zocker über den jeweiligen Stand der Dinge auf dem laufenden. Darüber hinaus sind die in der Kneipe gängigen Regelvarianten (z.B. mit oder ohne Bock und Ramsch) natürlich ebenso vertreten wie die offiziellen Finessen dieses Denksports, also u.a. angesagter Schneider, Kontra, Re, Hand-, Ouvert- oder Nullspiel.

Von der Optik darf man sich freilich nicht viel erwarten und von der Spielstärke leider auch nicht, aber mal abgesehen von der fehlenden Speicher-Option im Turnier sind Handling und Funktionsvielfalt doch recht zufriedenstellend. Und damit ist Skat Royal zumindest eine relativ preiswerte Möglichkeit, sich als Einsteiger mit des Deutschen liebstem Stammtischspiel vertraut zu machen. (md)

Der Kartentisch...

...und ein Übersichtsscreen

SKAT ROYAL
(OASE)
KARTEN-SIMULATION
51% „DUTZENDWARE"

GRAFIK	29%
ANIMATION	–
MUSIK	36%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	55%

VARIABEL

PREIS DM 59,–

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	BESTENLISTE
DEUTSCH	KOMPLETT

KLASSIKER

BATTLE SQUADRON

Wer den Klassiker vom Vormonat noch besitzt, kennt auch den aktuellen: In unserer Erstausgabe, die wir zum Jubiläum hier abgefeiert haben, stand nämlich ein großer Exklusivtest zu dieser Ballerei von Innerprise!

Anno 1989 waren actionreiche Vertikalscroller der grafisch aufwendigeren Art noch vorwiegend in der Spielhalle zu Hause – zu den rühmlichen Ausnahmen gehörte neben diesem nun von Globus Software als Budgettitel für 29,– DM wiederveröffentlichten Action-Hit am Amiga auch „Xenon II", das damals mit unserem heutigen Klassiker zum großen Vergleichstest antrat. Und am Ende hatte das Werk der Bitmap Brothers die Nase mit 91 Prozent nur ganz knapp vorne.
Doch nun zum Spielablauf, der sich durch klassische Schlichtheit auszeichnet: Ein oder zwei Raumkadetten steuern ihre mit fünf Bildschirmleben bestückten Schiffe gleichzeitig über aus der Draufsicht gezeigte Space-Landschaften. Zu ihrer Unterhaltung stürmen dabei Bomber und Düsenjäger von allen Seiten als Einzelkämpfer oder im Formationsflug heran; aber nicht nicht nur gegen deren Streu-, Leuchtspur- und Raketengeschosse muß man sich zur Wehr setzen, sondern auch gegen feuerspeiende Vulkane und erbarmungslose Lasertürme. Den Gipfel an Hinterlist bilden die „unsichtbaren" Gegner – perfekt an ihre Umgebung angepaßte Chamäleon-Sprites, von denen bloß die Konturen erkennbar sind!
Zu jedem der drei gigantisch langen Levels gehört auch eine betretbare Untergrundebene, in der Monster aus dem Boden schießen und feindliche Panzer angreifen. Als versöhnliche Schlußnote wartet dann jeweils der obligate Endgegner auf den finalen Blattschuß, womit wir uns unmerklich dem Thema der aktiven Sicherheit genähert haben: Neben der stets präsenten Laserwumme existieren 24 weitere Extrawaffen, welche man durch einfaches Drüberfliegen an Bord beamt. Im Angebot ist so ziemlich alles, was die Militärtechniker anno 89 schon entwickelt hatten, also etwa simple Zusatzlaser, selbständig agierende Zielsuchraketen oder allesvernichtende Smartbombs. Dieses reichhaltige Waffenarsenal stellt jedoch keineswegs puren Luxus dar, denn bereits mit einem einzigen gut plazierten Treffer pustet die Gegenseite ein komplettes Bildschirmleben ins digitale Nirwana.

Das Intro ist eine Augenweide, und wenn man unbedingt etwas Schlechtes über die Grafik sagen will, dann höchstens, daß die Urwald- und Stadtlandschaften im Spiel zwar recht detailliert, aber ein wenig konventionell gezeichnet sind. Doch ansonsten herrscht eitel Sonnenschein – die Explosionen sind gewaltig, das Scrolling ist supersoft, und selbst wenn bis zu 70 (!) bewegte Objekte gleichzeitig über den Screen turnen, läßt das Tempo kein bißchen nach. Die abwechslungsreiche Musikkulisse kann sich ebenfalls hören lassen, und die geschmeidige Sticksteuerung ist bis heute über jeden Zweifel erhaben; vor allem bei einem Knüppel mit Dauerfeuer.
Genau wie der Erzkonkurrent „Xenon II" hat also auch Battle Squadron im Lauf der Jahre erstaunlich wenig von seinem Glanz verloren und ist heute vielleicht sogar wertvoller denn je: So richtig heiße Baller-Knaller sind ja wieder rar geworden… (md)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
89%		74%
89%	GRAFIK	72%
87%	ANIMATION	78%
80%	MUSIK	72%
78%	SOUND-FX	66%
94%	HANDHABUNG	81%
93%	DAUERSPASS	72%

FÜR FORTGESCHRITTENE

DIE BUDGET-BÜHNE

Wie im letzten Heft versprochen, stellen wir Euch zum Fest der Liebe den zweiten Schub der neuen Kixx-Reihe im Dualformat vor – auf daß trauter Weihnachtsfriede zwischen sparsamen Amiganern und DOSisten herrsche…

Denn wie Ihr Euch hoffentlich erinnern werdet, vereint diese Serie zum weihnachtlichen Preis von lächerlichen 15 Märkern pro Scheibe jeweils die PC- und die Amiga-Version desselben Games auf einer Disk. Ihr, wir und das Komitee für den Friedensnobelpreis in Oslo dürfen sich zudem auf deutsche Kurzmanuals zu jeder Zweitveröffentlichung freuen.

Für Völkerverständigung unter den Sportlern sorgt etwa die **International Soccer Challenge**, auch wenn das Game beim Ersttest anno 1990 nur mäßige Noten bekam – tja, eine interessante 3D-Optik allein macht halt noch kein gutes Spiel. Und weil der Hersteller zudem auf Drei- und Viertausendern die Laufgarantie verweigert, raten wir den Fußballfans unter Euch lieber zu **MicroProse Soccer**. Das läuft auf diesen Rechnern (und dem 1200er) zwar genausowenig, bekam aber immerhin seinerzeit mal ganz gute Wertungen. Heute sind die Genre-Maßstäbe freilich schon etwas höher gesteckt, aber für 15,– DM gibt's nun mal (noch) kein „FIFA International Soccer"…

Der mit vielen Fortsetzungen gesegnete Ferrari-Ausflug **Out Run** kann sich hingegen auch in der hier wiederveröffentlichten Urversion durchaus noch sehen lassen. Okay, ein Highlight ihrer Zunft ist auch diese Automaten-Umsetzung natürlich nicht mehr, der A1200 muß auch hier in der Garage bleiben, und für 3000er will man nix garantieren. Dort und am 4000er könnte auch ein Plattform-Artist Schwierigkeiten machen, der sich 1989 anschickte, in die Fußstapfen des großen Peitschenschwingers Indy zu treten: **Rick Dangerous**. Das mit Knobeleinlagen durchsetzte Hüpfical hat immer noch Klasse und wird vom ein Jahr jüngeren und hier ebenfalls erhältlichen Nachfolger **Rick Dangerous 2** sogar noch übertroffen.

Dagegen konnte sich **Street Fighter** nie wirklich mit seinem berühmten Nachfolger messen, aber eine wilde Prügelei war's allemal. Wie bei den meisten Dualformat-Scheiben sind auch hier A3000 und A4000 mit Vorsicht zu genießen, was unter Einschluß des Zwotausenders für den nun folgenden Höhepunkt der Serie ebenfalls zutrifft. **Stunt Car Racer** galt nämlich vor fünf Jahren zu Recht als eines der schärfsten Autorennen überhaupt – und selbst in den 90ern macht es noch eine höllische Laune, mit diesen Vektor-Boliden waghalsige Kapriolen auf Achterbahn-Niveau zu fahren! Ähnlich klassisch verendet unser letzter Kandidat, denn **World Class Leaderboard** war ja lange Jahre *das* Golfspiel am Amiga. Und unter uns gesagt: Sooo viel hat die ansehnliche und ziemlich flotte 3D-Optik mit ihren hübschen Bäumchen seit 1988 gar nicht an Reiz eingebüßt…

So, damit hat es sich erst mal ausgekixxt, denn im Januar wollen wir wieder andere Abschnitte der Budget-Front inspizieren. Viel Spaß, Spiel und Friede unter den Menschen während der weihnachtlichen Feuerpause! (jn)

Jedes Spiel nur 29.- DM

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

CURSE OF ENCHANTIA ← NEU
X–OUT ← NEU
CHUCK ROCK 2
JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
COLOSSUS CHESS
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
VIRTUAL WORLDS

NOCH BILLIGER!
CHAMBERS OF SHAOLIN
MERCENARY
HUNTER
19.90 DM

BESTELLCOUPON

○ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.– DM Ausland)

○ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ CURSE OF ENCHANTIA
- ☐ X–OUT
- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse

Name:
Straße:
Plz/Ort:
Datum/
Unterschrift:

Bestelladresse
Hardware-Software
und noch mehr
MANFRED BERGLER
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ

Mitbestimmen, mitgewinnen!

WÄHLT DAS SPIEL DES JAHRES 1994

Das Superwahljahr ist mit Helmuts Comeback noch nicht vorüber, für uns Amiganer fängt es eigentlich erst an: Wie jedes Jahr um diese Zeit wählen die Joker-Leser im Dezember das Spiel der Spiele 94!

Im Zeitraum von Dezember 93 bis inklusive November 94 haben wir Euch immerhin 1224 Heftseiten vorgelegt; die meisten davon beschäftigten sich mit Futter für Eure „Freundin". Auf dem Speiseplan standen satte 27 Hit-Gerichte und dazu noch fünf mit einem Megahit gekürte Gourmetgänge – wird dieses Jahr eines der ausgezeichneten Schmankerl das Rennen machen, oder werdet Ihr eine der übrigen Leckereien zu Eurem Leibgericht 94 küren? Alles ist noch offen, denn wir haben Euch wieder für jedes Genre eine Speise- bzw. Wahlkarte mit den fünf jeweils vielversprechendsten Gängen (darunter erstmals auch spezielle AGA-Versionen und Stoff für das CD[32]) zusammengestellt, daneben wird einmal mehr ein Leser-Sonderpreis für hier nicht aufgeführte Titel vergeben.

So, jetzt aber zu den Bedingungen der anstehenden Briefwahl: Ihr sollt den Stimmzettel ausfüllen und damit kundtun, was Ihr für die Highlights der einzelnen Genres haltet bzw. welche Softwareperle für Euch der absolute Höhepunkt des vergangenen Jahres war. Zugelassen sind nur Programme, die frühestens im vergangenen Dezember und spätestens diesen November erschienen, die ganz aktuellen Hämmer der vorliegenden Ausgabe fallen dann in die Zuständigkeit der Wahl 95. Einsendeschluß ist der 31. Dezember 1994, das Ergebnis können wir Euch im Februar-Joker verklickern. Falls Ihr übrigens das Heft nicht zerschnippeln wollt, akzeptieren unsere Wahlhelfer selbstverständlich auch Fotokopien, Postkarten oder ähnliches. Bloß anonyme Zuschriften werden aussortiert, aber als Anonymus kann man schließlich auch nicht gewinnen. Und wer würde nicht eines der hier vorgestellten Top-Progis abgreifen wollen? 50 Exemplare werden unter allen Einsendern verlost! Und schon deshalb wäre es sinnvoll, wenn Ihr noch ein paar Angaben zu Eurer „Freundin" macht, denn was nützt Euch eine Diskversion, wenn Ihr ein CD[32] habt?

Damit wünschen wir Euch viel Spaß bei der Wahl, uns zumindest wieder so rege Beteiligung wie anno 1993 (damals gingen 9.712 Stimmen ein) und dem Amiga ein so würdiges Spiel des Jahres, wie es beim letzten Mal das Mega-Adventure „Indiana Jones IV" war.

EURE STIMME IST GOLD WERT: UNTER ALLEN EINSENDERN WERDEN 50 DER HIER VORGESTELLTEN SPITZEN-GAMES VERLOST!

STIMMZETTEL

1. Welches der hier vorgestellten Games ist das Spiel des Jahres?

____

2. Welches der hier vorgestellten Games ist...

...das beste Adventure? __________

...das beste Rollenspiel? __________

...das beste Actionspiel? __________

...das beste Geschicklichkeitsspiel? __________

...die beste Simulation? __________

...das beste Sportspiel? __________

...das beste Strategiespiel? __________

...der beste Genremix? __________

3. Sonderpreis: Welches preiswürdige Game vermißt Du bei unseren Vorschlägen?

____

4. Mein Amiga-Modell ist: __________

5. Meine Anschrift lautet:

Name __________

Straße __________

Postleitzahl & Wohnort __________

____

Joker Verlag
„Spiel des Jahres"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ein Fußballverein, der „Hardball Killers" heißt, sollte an sich von der BPS indiziert werden – wir wären ausnahmsweise sogar dafür, hätte uns das doch im jüngsten Heimspiel gegen das Schlußlicht der Liga ein eher peinliches 2:2 erspart!

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Andererseits könnte es natürlich auch an Euch gelegen haben, denn immerhin habt Ihr unseren Einsatz leichtsinnigerweise auf 50 Prozent heruntergeschraubt. So oder so sahen satte siebentausend Susauer…, äh, Zuschauer die zweifelhafte Zitterpartie und zahlten auch noch jeweils elf Mark dafür. Nicht ganz umsonst, wohlgemerkt, denn die in ihre Dschungelkämpfer-Montur geschlüpften Abwehrspieler Joker und Joe verbreiteten mit diesem martialischen Outfit so viel Respekt, daß sie ungestört je einmal einlochen konnten – also quasi zwei echte Joe-ker! Dabei waren die Kalaschnikows doch wirklich nur aus Seife geschnitzt. Nicht aus Seife (sondern aus gelbem Karton) waren die unerfreulichen Grußkarten, welche Mad Max und Stein von einem ganz in Schwarz gekleideten Herrn zu sehen bekamen. Irgend jemand hätte den beiden ruhig vorher sagen können, daß es nur zu einer Sperre für die nächste Begegnung führen kann, wenn man mit raubkopierten Bällen Verwirrung zu stiften sucht!
Na egal, auf dem Konto befinden sich jedenfalls fast auf die Mark genau 50.000 Mäuse, die (dis-)kreditäre Sollseite unserer Vermögensbildung legt nach wie vor ein Minus von 250.000 an den Tag, und nächstes Mal spielen wir auswärts im Manni-Meimann-Stadion der AMS. Vorher allerdings solltet Ihr Eurer monatlichen Würgerpflicht genügen und Eure Meinung zu unseren sieben Fragen auf einer Mostkarte schriftlich festhalten:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Möchtest Du am Transfermarkt einkaufen?
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Der Eintritt ist uns wurscht, fließt er doch ohnehin in die Taschen der AMS.
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal weitere 250.000 Steine) oder abbezahlen?

Schriftliches Festhalten allein genügt natürlich nicht, denn wir brauchen das Kärtchen vor allem hier in unseren heiligen Hallen zum Auszählen! Das Ergebnis wird wie gehabt unserem Fußballmanager zum Fraß vorgeworfen, welcher zum Dank die Ergebnisse des kommenden Spieltages ausspuckt – wir brauchen sie dann bloß noch zu veröffentlichen. Und auch die Verlosung der folgenden Souvenirs unter allen Einsendern deckt sich wieder gänzlich mit unseren traditionellen Verhaltensweisen…

1 x Populous + Promised Lands
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

So weit, so gähn, doch in einem Punkt weichen wir jetzt von der gewohnten Routine ab: Der Kicker Cup nähert sich nämlich mit Riesenschritten dem Saison-Ende, und wir würden gerne wissen, wie es weitergehen soll! Habt Ihr genug, oder wollt Ihr die Meisterschaft, nachdem sie sich diesmal ja ins Reich der Träume zurückgezogen hat, im zweiten Anlauf packen? Wir sind jedenfalls zu allen Schandtaten bereit und erwarten gespannt Eure mit (gültiger) Briefmarke, (leserlichem) Absender und (folgender) Anschrift ausgestattete Post!

Joker-Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 36. Spieltag

FC JOKER	–	Hardball Killers	2:2
Opafun	–	Might & Matschig	1:3
Battle Kumpans	–	AMS	4:0
Raschmehr	–	Dragonfight	3:1
Un. Hofftschwer	–	Bodo Tiltners	4:2
Bummico	–	Berlin East/West	4:0
Blue Beiß	–	Langohrer SK	2:2
Maniac Menschen	–	Indianerbones	2:0
Hammerfoot	–	Wurm. Wolfschreck	2:0
Austerwitz	–	Playpower	3:1

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	54:18	95:53
2) Maniac Menschen	50:22	91:47
3) Hammerfoot	49:23	83:54
4) Opafun	47:25	91:47
5) Bummico	44:28	77:45
6) Might & Matschig	44:28	79:56
7) Berlin East/West	44:28	73:51
8) Blue Beiß	44:28	67:47
9) FC JOKER	44:28	75:59
10) Battle Kumpans	42:30	78:50
11) Raschmehr	41:31	73:57
12) Langohrer SK	33:39	53:69
13) Bodo Tiltners	31:41	61:62
14) Wurm. Wolfschreck	28:44	53:75
15) Austerwitz	27:45	55:77
16) Playpower	25:47	50:76
17) AMS	22:50	38:80
18) Indianerbones	20:52	39:107
19) Hardball Killers	16:56	33:95
20) Dragonfight	15:57	37:93

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	29	180.000
2) Wunderlich	Tor	–	24	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	52	470.000
4) Joker	Abw	19	18	190.000
5) Nettelbeck	Abw	22	31	220.000
6) Freckmann	Abw	–	17	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	36	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	15	260.000
9) Regnet	Mit	17	40	220.000
10) Celal	Mit	–	25	190.000
11) Magenauer	Mit	15	g.	250.000
12) M. Labiner	Mit	13	56	290.000
13) Dzierzynski	Ang	7	7	140.000
14) Stein	Ang	3	g.	100.000
15) B. Labiner	Ang	9	27	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Flottenotten	Abw	12	194.000

Paarungen: 37. Spieltag

AMS	–	FC JOKER
Wurm. Wolfschreck	–	Opafun
Playpower	–	Raschmehr
Hardball Killers	–	Blue Beiß
Dragonfight	–	Bummico
Austerwitz	–	Maniac Menschen
Might & Matschig	–	Un. Hofftschwer
Langohrer SK	–	Hammerfoot
Bodo Tiltners	–	Indianerbones
Berlin East/West	–	Battle Kumpans

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰
„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT) 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

AMIGA

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	65.90
1990 – DIE 90ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1MB	34.90
ALIEN 3 DT. ANL.	59.90
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54.90
APOCALYPSE DT. ANL. 1MB	49.90
ARMOUR GEDDON 2	49.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	**65,90**
AWARD WINNERS 2 COMPL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	• 69.90

BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE
KOMPL. DEUTSCH
59,90

Titel	Preis
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB	**49,90**

BENEATH STEEL SKY
KOMPL. DEUTSCH 1MB
65,90

Titel	Preis
BENEFACTOR	49.90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB	65.90
BLOODNET DT. ANL. *	**65,90**
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59.90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54.90
CAMPAIGN II 1MB	69.90

CANNONFODDER 2
-*-
59,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB
89,90

Titel	Preis
CHARTBREAKER KOMPL. DEUTSCH *	65.90
CLIFFHANGER DT. ANL.	39.90
COOL SPOT DT. ANL.	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	54.90
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG	39.90
DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG	49.90
DAS SCHWARZE AUGE DISK 1MB KOMPL. DT.	79.90
DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB *	75.90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB	80.90
DENNIS DT. ANL.	49.90
DER CLOU KOMPL. DT. 1MB	75.90
DER CLOU –DIE PROFIDISKETTE– KOMPL. DT. *	45.90

DIE BOX VOL.1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE
KOMPL. DEUTSCH
54,90

Titel	Preis
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	**49,90**
DOOFUS DT. ANL.	54.90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	**79,90**
DRACULA DT. ANL.	39.90
DREAMWEB KMOPL. DT. 1MB *	**69,90**
DUNE 2 KOMPL. DT. 1MB	59.90
ELFMANIA DT. ANL.	54.90
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB	59.90

FIELDS OF GLORY
KOMPL. DEUTSCH 1MB
75,90

Titel	Preis
F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH	59.90
FANTASTIC DIZZY	49.90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
DT. ANLEITUNG *
54,90

Titel	Preis
GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1MB	65.90
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1MB	75.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90

HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3
KOMPL. DEUTSCH
79,90

Titel	Preis
HEIMDALL II KOMPL. DT.	65.90
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB	49.90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB	75.90
ISHAR 3 KOMPL. DEUTSCH	59.90
K 240 – UTOPIA II – DT. ANL.	55.90
KID CHAOS DT. ANL.	58.90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69.90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB	79.90
LAST ACTION HERO DT. ANL.	39.90

LEMMINGS 3
DT. ANLEITUNG *
55,90

Titel	Preis
LOLLYPOP DT. ANL. *	**65,90**
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1MB	75.90
LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 1MB	65.90
MEAN ARENAS	49.90
MICRO MACHINES DT. ANL.	49.90
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1MB	29.90

AMIGA

Titel	Preis
MR. NUTZ DT. ANL.	59.90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54.90
OVERLORD 3,5" *	**65,90**
PENTHOUSE HOT NUMB. DELUXE DT. ANL. 1MB	59.90
PERIHELION DT. ANL. 1MB	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	65.90

RINGS OF MEDUSA GOLD
KOMPL. DEUTSCH
69,90

Titel	Preis
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	**79,90**
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT.	**65,90**
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH	59.90

RUFF N TUMBLE
DT. ANLEITUNG 1MB
49,90

Titel	Preis
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65.90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	44.90
SIERRA SOCCER KOMPL. DT. 1MB	39.90

SIM CITY 2000 A1200
1MB *
75,90

Titel	Preis
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75.90
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB	**54,90**
STARLORD KOMPL. DT.	79.90

SIMON THE SORCEROR 2
KOMPL. DT. *
79,90

Titel	Preis
TERMINATOR 2 – JUDGEMENT DAY – DT. ANL. 1MB	54.90
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB	59.90
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB *	**59,90**
TOTAL CARNAGE – THE ULTIMATE BATTLE – DT. ANL.	54.90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59.90

SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE
DT. ANL.
79,90

Titel	Preis
U.F.O. – ENEMY UNKNOWN – KOMPL. DT. 1MB *	69.90
UNIVERSE DT. ANL.	**65,90**
VALHALLA	59.90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB	29.90

WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / -TRANSWORLD / BLACK GOLD
KOMPL. DEUTSCH
69,90

AMIGA Sonderposten

3D CONSTRUCTION KIT 2.0
KOMPL. DEUTSCH
29,90

Titel	Preis
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19.90
A-TRAIN 1MB	39.90
ADRENALYN	9.90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34.90
APIDYA	29.90
ARCADE POOL DT. ANL.	24.90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34.90
ARMALYTE	15.90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29.90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	24.90
BATMAN RETURNS	**24,90**
BATTLETECH 1	19.90
BLACK CRYPT 1 MB	29.90
BLASTER DT. ANLEITUNG	19.90
BLITZKRIEG 1 MB	19.90
BLOB DT. ANLEITUNG	19.90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29.90
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL.	29.90
BUDOKHAN	29.90
CADAVER & PAY OFF DT. ANL.	35.90
CHAOS ENGINE 1MB	24.90
CHUCK ROCK 2 – SON OF CHUCK ROCK –	29.90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34.90

CONQUESTATOR
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
29,90

Titel	Preis
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	24.90
CREATURES 1 MB	19.90
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1MB	29.90
CURSE OF ENCHANTIA DT. HANDBUCH 1MB	29.90

DARKMERE
DT. ANLEITUNG 1MB
29,90

AMIGA Sonderposten

Titel	Preis
CYBERPUNK DT. ANL.	19.90
CYCLES – MOTORRADRENNEN –	29.90
DISPOSABLE HERO	24.90
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB	39.90
DONK – SAMURAI DUCK – DT. ANLEITUNG	19.90

ELITE 2
KOMPL. DEUTSCH
34,90

Titel	Preis
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS / WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.	29.90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB	34.90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19.90

ERBEN DES THRONS
KOMPL. DEUTSCH
29,90

Titel	Preis
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB	39.90
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39.90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29.90
F16 COMBAT PILOT 1MB	15.90
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB	34.90
F29 RETALIATOR	29.90
FLASHBACK KOMPL. DEUTSCH 1MB	**39,90**
FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB	19.90

EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/ARCHER MC LEANS POOL/–SHUTTLE/JAMES POND 2
39,90

Titel	Preis
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1MB	29.90
GLOBDULE	29.90
GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB	29.90
GRAHAM TAYLOR SOCCER	19.90
GUNBOAT – ACCOLADE – 1MB	29.90
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	**35,90**
HEART OF CHINA 1MB	**34,90**

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT. ANLEITUNG 1 MB
35,90

Titel	Preis
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	19.90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	36.90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB	54.90
INVEST KOMPL. DT. 1MB	19.90
JAGUAR XJ 220	29.90
JIMMI WHITE SNOOKER	34.90
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB	19.90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29.90
LARRY 3 1MB	**34,90**
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB	39.90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29.90

LEMMINGS 2 – THE TRIBES
DT. ANLEITUNG
24,90

Titel	Preis
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB	19.90
LOTUS TRILOGY 1–3 DT. ANL.	34.90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	39.90
MANCHESTER UNITED PREM LEAGUE	**29,90**
MANHUNTER NEW YORK	29.90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29.90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB	54.90
MONSTERBUSINESS	9.90

MONSTERPACK VOL. 2 inkl. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME
KOMPL. DEUTSCH 1MB
29,90

Titel	Preis
NICK FALDOS GOLF KOMPL. DEUTSCH 1MB	19.90
OPERATION STEALTH	34.90
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB	29.90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29.90
PAPERBOY II DT. ANL.	19.90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 1 MB	39.90

PGA TOUR GOLF PLUS
34,90

Titel	Preis
PIRATES DT. ANL.	29.90
POLICE QUEST I 1MB	34.90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34.90
POLICE QUEST 3 1 MB	34.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29.90
POPULOUS 2	**29,90**
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29.90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	19.90
PRIME MOVER DT. ANL.	19.90
PUSH OVER	19.90

PINBALL FANTASIES
1MB
29,90

Titel	Preis
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35.90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL.	**35,90**
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1MB	19.90
R-TYPE 2	15.90
ROCKET RANGER & TV SPORTS FOOTBALL	19.90
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	39.90

AMIGA Sonderposten

Titel	Preis
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	24.90
SIM ANT	24.90
SIM EARTH 1MB	34.90
SKIDMARKS DT. ANL.	**29,90**
SOCCER KID	**24,90**
SPACE CRUSADE 1MB	19.90
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29.90
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34.90
SPACE QUEST 4 1MB	**34,90**
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	19.90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29.90
SUBURBAN COMMANDO	19.90
SUPER MONACO GRAND PRIX	15.90
SUPREMACY	29.90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29.90
TRANSWORLD KOMPL. DT.	19.90
TROLLS	19.90

SUPERFROG
DT. ANLEITUNG
19,90

Titel	Preis
TURRICAN 2 DT. ANL.	24.90
URIDIUM II	**29,90**
WATERLOO DT. ANL.	19.90
WHALES VOYAGE	29.90
WING COMMANDER 1MB	29.90

WINTER OLYMPICS
DT. ANL.
24,90

Titel	Preis
WIZ N LIZ DT. ANL.	19.90
WONDERDOG DT. ANL.	15.90
WWF EUROPEAN RAMPAGE	19.90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24.90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT.	39.90
ZOOL DT. ANL. 1MB	19.90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	24.90

TORNADO
-DIGITAL INTEGRATION- 1 MB
24,90

AMIGA CD 32

Titel	Preis
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49.90
ARABIAN NIGHTS	29.90
ARCADE POOL	29.90
BANSHEE DT. ANL.	59.90
BATTLECHESS ENHANCED	59.90
BRIAN THE LION DT. ANL.	39.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG	55.90
CASTLES II DT. ANL.	79.90
D-GENERATION DT. ANL.	49.90
DANGEROUS STREETS	59.90
DER CLOU KOMPL. DT.	69.90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59.90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39.90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	**65,90**
FIRE & ICE DT. ANL.	49.90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	59.90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59.90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	59.90
JETSTRIKE	**54,90**
LEMMINGS	54.90
LOST VIKINGS	59.90
MORPH	59.90
NICK FALDO GOLF	69.90
PIRATES GOLD DT. ANL.	59.90
PROJECT „X" / F117 CHALLENGE DT. ANL.	49.90
RISE OF THE ROBOTS *	**65,90**
ROBOCODE – JAMES POND –	29.90
SENSIBLE SOCCER	49.90
SIMON THE SORCEROR	69.90
SUPERFROG DT. ANLEITUNG	29.90
TOTAL CARNAGE DT. ANL.	59.90
TROLLS DT. ANL.	29.90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	**59,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL.	59.90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	59.90
ZOOL DT. ANL.	29.90

AMIGA 1200

Titel	Preis
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY	54.90
BANSHEE DT. ANL.	59.90
BUBBLE & SQUEAK	**59,90**
CIVILIZATION DT. ANL.	69.90
DER CLOU KOMPL. DT.	75.90
DER CLOU – DIE PROFIDISKETTE – KOMPL. DT. *	45.90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	**79,90**
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	**75,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45.90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79.90
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.	69.90
JURASSIC PARK	54.90
KICK OFF 3 KOMPL. DT.	54.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79.90
RISE OF THE ROBOTS DT. ANL. *	**79,90**
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79.90

THEME PARK
KOMPL. DEUTSCH
69,90

Titel	Preis
TOTAL CARNAGE DT. ANL.	29.90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!**
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

DEZEMBER

FERNSEHEN

Durch die Symbiose von Computer, Fernsehen und Telefon ist der moderne Mensch nahezu rund um die Uhr erreichbar – die Dokumentation „Schneller als die Sonne" setzt sich am **4. Dezember** um 21.50 Uhr auf **arte** mit diesem Phänomen auseinander.

Ist der Cyberspace nur eine neue Form der Unterhaltung oder bietet er auch neue Möglichkeiten des „Come Together"? Darüber wird am **5. Dezember** auf **arte** diskutiert, und zwar um 19.30 Uhr im Wissenschaftsmagazin „Archimedes".

arte zum dritten: Über digital hergestellte Bilder für die Virtual Reality berichtet „Megamix" am **7. Dezember** um 19.30 Uhr.

Wenn „Sneakers – Die Lautlosen" zuschlagen, geht es um den ultimativen Digi-Decoder – und zwar in einem spannenden Computer-Thriller, der am **11. Dezember** um 22.25 Uhr auf **Premiere** die Nerven kitzelt.

Kritisches zum Thema Computerspiele bringt das **Bayerische Fernsehen** am **15. Dezember** um 14.45 Uhr in „Peng – tot!". Wiederholt wird das Ganze tags darauf um 9.00 Uhr.

Fans der tollen Effekte aus George Lucas' Firma Industrial Light and Magic werden die Satire „Der Tod steht ihr gut" nicht versäumen wollen: **Premiere** präsentiert den Kinohit am **25. Dezember** um 14.30 Uhr.

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Täglich außer sonntags könnt Ihr um 15.15 Uhr im **ZDF** bei „X-Base" reinschauen, der Computer-Game-Show mit Spielen und News.

Donnerstags berichtet das Magazin „studio/moor" auf **Premiere** unverschlüsselt über die rasante Medienentwicklung, speziell innerhalb der Studiotechnik. Termine: 1.12. um 22.10 Uhr, 8.12. um 21.55 Uhr, 15.12. um 21.50 Uhr, 22.12. um 21.40 Uhr und 29.12. um 21.50 Uhr.

3SAT bringt immer **samstags** um 10.00 Uhr „Neues… Der Anwenderkurs". Die ersten beiden Folgen drehen sich um Textverarbeitung, weiter geht's mit Computeraufrüstung.

Die „Bim Bam Bino"-Maus vom **Kabelkanal** lernt im Computer & Technik-Special **montags** um 15.00 Uhr und **dienstags** um 8.20 Uhr, wie man Computerviren erschnüffeln und eliminieren kann.

Ebenfalls im **Kabelkanal** wartet „Hugo" **täglich** um 16.45 Uhr sehnlichst auf Unterstützung im Kampf gegen die Hexe des Trollielandes.

Sonntags um 10.00 Uhr ist auf **SAT 1** Spiel, Spaß und Spannung bei der Digi-Spielshow „Games World" angesagt.

Ob in der Computerecke alles „Top-DOS" ist, erfahrt Ihr am **4. Dezember** um 18.00 Uhr auf **MDR 3**.

„Neues… die ComputerShow" auf **3SAT** informiert am **5. Dezember** ab 19.30 Uhr über Behinderte & Computer, Navigation und mobile Telekommunikation.

Im „Computer-Treff" des **Bayerischen Fernsehens** geht es am **11. Dezember** um 17.05 Uhr um DFÜ, Chipkarten in Frankreich, Datex-J, kommerzielle Datenbanken und Tips für Mailboxbetreiber.

Am **18. Dezember** lädt Wolfgang Back in den „Computerclub" ein und plauscht im **WDR** ab 12.00 Uhr über aktuelle Themen.

In der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" gibt Günther Alt am **29. Dezember** um 21.15 Uhr wieder einen aktuellen Computertip ab.

RUNDFUNK

Komponieren am Computer? Am **10. Dezember** um 15.00 Uhr diskutieren in „Chippie" auf **HR2** Musiker und Produzenten über das Musikmachen mit dem Rechner. Der „Chippie-Test" stellt taugliche Programme vor, weitere Themen sind u.a. „Musikcharts per Computer".

In der Hörspielreihe auf **Bayern 2** übt ein rheumatischer Privatdetektiv „Selbst Justiz", wenn er am **15. Dezember** ab 20.05 Uhr Einbrüche in das Computersystem eines Chemiekonzerns aufzuklären versucht.

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Eine Computermusik-Aktion für Hörer bietet das Magazin „Chippie" auf **HR2**, denn am **3. Dezember** geht es ab 15.00 Uhr um Computer und Musik.

„Bit für Bit" wird am **5. Dezember** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder ein aktuelles Thema rund um den Rechner bearbeitet.

Jeden **Montag** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch" schickt **Radio Hamburg** immer **montags** um 17.00 Uhr die Bits über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich um 17.40 Uhr ebenfalls **montags** in der „Computer-Ecke".

„Fatal Digital" (im Jugendprogramm „Zündfunk") auf **Bayern 2** verfeuert zweimal monatlich **montags** neuen Zündstoff für Computerfreaks.

„Telekommunikation live…" erlebt man in Andreas Vohwinkels „ComputerCorner". In diese Ecke könnt Ihr Euch am **26. Dezember** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** zurückziehen.

Jeweils am letzten **Mittwoch** jedes Monats stellt „Club Online" auf **NDR 2** um 19.00 Uhr die neuen „Spielehits des Nordens" vor.

Den „Point-Computerspiel-Tip" gibt der **SDR 3** jeden **Donnerstag** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr.

In der Sendereihe „Forschung aktuell" bringt der **Deutschlandfunk** jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

Biete Hardware

Verkaufe Amiga CD32 mit 9 Spielen: Zool, Wing Commander und Dangerous Streets, Arabian Nights, Golf Summer Olympics, Robocod, Oscar, Diggers für 380 DM. Tel.: 07172/4906

Verkaufe Amiga 500 - 1 MB (1 Jahr alt), Farbmonitor + Maus + Fernbedienung für CD Laufwerk, Diskettenlaufwerk + Tastatur + mehrere Spiele sowie Programme, Ausstattung schwarz. Preis 800 DM. Tel.: 05434/649 ab 18 Uhr

A 1200 2 LW, HD 100 MB, Controller m. 2 MN, CM 8833, Mk 2, Sounddigitizer Deluxe, Drucker Epson LX-400, Data-Switch, Joystick, viel Soft, 1a Zustand, VB zus. 2300 DM. Tel.: 035951/37067

A 500 + 1 MB + Monitor 1084 + 2 Mäuse + 2 Joyst. + jede Menge Spiele + Lit. Preis nach Vereinbarung. Roland Karbinski, St. Petersburger Str. 42, 18107 Rostock, 0381/450506

Verk. A500 + 3 MB, 130 MB Festplatte, 2. Laufwerk, 9-Nadeldrucker, Farbmonitor, Joystick, Maus, Originaldisk., Handbücher VB 1600 DM. Tel.: 03943/21196

Verkaufe Amiga 1200 20 HD FP 2 MB, 2 externe LW, Bildschirm, 6 neue Originalspiele. Alter 5 Monate mit Originalverpackung + Bücher + Disk. 1100 VHB. 06245/3693

CD32: 9 CDs (z.B. Wing Com., Universe ...), gut erhalten, da erst 3 Monate alt, Originalverpackung, Garantie vorhanden; Farbmonitor von Highscreen DM 900. Tel.: 09625/218 (Manuel)

Verkaufe Amiga 1200 + 130 MB Festplatte + Trackball + Maus + 7 Top-Spiele z.B. Pizza Connection, Der Clou, Syndicate, Death or Glory für 700 DM. Tel.: 03831/396518

Verkaufe US Robotics Courier 14400 HST. Tel.: 08141/58444

A 500 Kick 1,3/2, dt. 2,5 MB + 3,5" + TV. Mod. + 106 MB FP + Control., + AJ 11/90-11/94 + 100 Orig.-Prog. VB 700 DM. Auch einzeln. Anrufen unter 02181/71777. Es lohnt sich!!!

Weg. Systemwechsel! Verkaufe A 500 + 1 MB + Monitor 1084 S + ca. 25 Originalspiele + AJ seit Ende 91. VB 800,- DM. Tel.: 0561/15037

A1200, 80 MB HD, Monitor A 1942, 1 Joypad, 2 Joysticks, 13 Original-Spiele, VB 1500 DM. Tel.: 0211/786636

Amiga 500, schw. lackiert, 1 MB + Drucker Star LC 10 + Monitor 1084 S + 2. Laufwerk + HD gratis + Maus + 20 Orig. Spiele u.a. Indy 4 DM 999 (Thomas) 09431/3178

Verkaufe Amiga 1200, externes LW, 250 MB HD, 1942 Monitor, 24-Nadeldrucker, Software, Joysticks, Amiga-Zeitschriften, 1/2 Jahr alt, Preis günstig VB. Tel.: 02630/49765

Verkaufe Amiga 1200 mit 260 MB FP, Bücher, Zeitschriften, Joystick, Scartkabel + 7 Originale (Pizza Con., Ch. Kol., BMP, Anstoß) + 20 Disk. Tel.: DD 39496

Verkaufe A 500 + 1 MB, 2. Laufwerk, Farbmonitor C 10855 (Stereo), Bücher, Workbench, 3 Joyst., 1 Maus, Orig.-Spiele (Gunship) + 100 Leerdisks für 1000 DM. Tel.: 03433/852413

Verk. wegen Systemwechsel: A 1200 mit HD 240 MN, 2. Laufwerk, Turbokarte (50 MHz, 4 MB)+ viel Zub. Alles auch einzeln. Jetzt anrufen! Tel.: 06007/8242

Verkaufe 68030-25 MHz & 68882-25 MHz für je 50 DM. 68020-16 MHz & 68881-16 MHz für je 15 DM; alle PGA, CFTB, neuwertig mit Fernbe. für 190 DM. Tel.: 030/8832200

Biete Amiga 500, 2,5 MB RAM, 2. LW, Monitor 1084 S, Action Cartridge 4, Zubehör, Originale (Dune 2, Historyline u.a.) für 700 DM. Falk Dietrich, Tel.: 035265/56168

Verk. Kickstartwechsler f. A 500 (+) inkl. ROM 1.3 - aber auch andere möglich. Div. Joysticks bzw. Joyboards (digital/analog). Tel.: 07541/4981 Jens

Verk. A 1200, Maus, Diskbox, externes Laufw., CD Overdrive mit 2 CDs (Pirates Gold u. Dispo. Hero), Monitor 1085 S für 1100 DM. Tel.: 0201/271205

Verk. A 600 mit Netzteil, Top-Zustand. Orig.-Spiele: Indy 4, MiG-29, Escape usw. VB 450 DM. Außerdem NES mit viel Zubehör und 13 Spl. VB 500 DM. Tel.: 02331/334587

Verk. A 1200 2 MB RAM, Joystick, 4 Orig.-Spiele, alles 100 % OK. DM 900,-. Christian Schultz, Reutershagweg 7, 52074 Aachen. Kauf per Nachnahme.

Notverkaufe Farbdrucker Star LC 200 mit Zubehör und Orig. Druckersoftware. NP 700 DM, VB 450 DM. 0561/887598 zwischen 18 und 20 Uhr.

A 1200 + 80 MB HD + St. Monitor, übl. Zubehör, div. Magazine, 3 Originale: Wing Com., Frontier, Gunsh. 2000. Preis: 1100 VB. 06192/910034 abends

Verk. Amiga 2000 + def. Amiga 500, Highscreen Monitor, 13 Orig.-Spiele, 500 Disketten, ext. Laufwerk, 3 Mäuse für 800 DM. Tel.: 06196/45526, nach Gerd verlangen.

Verkaufe A 500 mit Speichererweiterung, Monitor 1084, Fernsehmodul, 2 Mäuse, 2 Joysticks, viele Spiele, VB DM 700. Tel.: 0211/407496

Verk. A 500, 1084 Monitor, 213 MB Festplatte, 2. LW, Kick 1.3/2.0, 400 Disks + Boxen, 2. defekten Amiga + sehr viel Zubehör für 1300 DM. 09391/3764 Tel + Fax

Verkaufe Amiga CD32 + CD Diggers, Oscar, Pirates Gold für zus. 300 DM. Tel.: 04932/81930

Amiga, 1 MB, Monitor, 2 Laufwerke, TV-Modul, Software, div. Amigaliteratur, VB 750 DM, 05674/7617

Wegen Systemwechsel A 2000 zu verkaufen + Monitor inkl. Zubehör + div. Games. Preis 750 DM (NP 1850), Sotirovski Konstantin, Dorfackerstr. 34, CH- 4528 Zuchwil

Verk. A 500 - 1 MB, Action Replay MK3, SW-Scanner 400 dpi, Monitor 1084 S, 2. Laufwerk, Indy 4 und Darkseed für 100 (VB) DM. Tel.: 030/5275291 (Dennis)

An/verkaufe von Amigas 1200-2000-3000-4000, Festplatten, Monitore, Modems ab 14.400, und und und. Tel.: 01722610032

Verk. guterh. Amiga 500, Maus, Joystick, Modulator, 3 Originale (Elite 2, Hexuma, Eye of the Beholder) + Farb TV (Goldstar) für 650 DM Abholpreis. Tel.: 0234/64468

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM und Monitor und 2 LW + Maus + Joystick, 50 Spiele (Originale z.B. Die Siedler) für 500,- DM, Tel. 02153/7692

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel. 02624/6435

A1200 HD40 + 2 LW + 2 Joy. + Spiele + Elvira, Kick 1.3-3.0 für coole 800,- DM, Tel. 07433/37742 ab 18 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel. 02624/6435

Verkaufe Speichererweiterung für Amiga! Tel. 02624/6435

Verkaufe PC Komplett-System! Tel. 02624/6435

A500 mit 2,5 MB 2 Floppy; Joysticks, 2 Mäuse, 16 Originalspiele, viele Leerdisketten inkl. Tips und Tricks + Lösungen, Preis 1900,- DM, Tel.07043/6687 ab 18-19 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel. 02624/6435

Verkaufe A500, 1 MB, 200 Leerdisketten, 14 Originale, viel Zubehör 8 insg. 100 AJ + Power Play Ausgaben, auch einzeln, Preis VHB, Tel. 07158/8239 Heiko

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel. 02624/6435

Verkaufe A600 20 HD + 2 MB Arbeitsspeicher + Monitor 1084, 1 Joystick + jede Menge Software + viele AJ-Hefte. Jetzt anrufen! Tel. 0271/20660, Preis nur 500,- DM

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör, Tel. 02624/6435

Prozeßsteuerung: Dieser Begriff ist für Leute mit langem Gedächtnis, werden hier doch genau die Prozesse gesteuert, mit denen unser November-ABC verendete. Anders gesagt: Automatische Meßgeräte, entsprechende Daten, die an den Compi geschickt und dort verglichen werden, sowie last not least die Reaktion des Rechners – all das gehört zur Prozeßsteuerung und findet sich hauptsächlich in der industriellen Produktion.

Prüfbit: spielt insbesondere bei der Datenübertragung eine Rolle. Allerdings repräsentieren die Prüfbits keine zum Programm oder File gehörigen Informationen, statt dessen kann hieran mit einiger Wahrscheinlichkeit ermittelt werden, ob die fraglichen Daten beim Empfänger korrekt angekommen sind.

Prüfprogramm: Wenn man wissen möchte, ob sich der Rechner einen Schnupfen zugezogen hat, dann läßt man ein Prüfprogramm durchlaufen. Der Trick dabei ist, daß die Ergebnisse vorher bekannt sind – wenn der Compi also abweichende Resultate liefert, ist irgendwas faul. Ja, man kann sogar aus der Art der Fehler in gewissem Umfang auf die Ursachen schließen.

Prüfsumme: Ähnlich dem schon verhackstückten Prüfbit handelt es sich hier um ein Verfahren zur Erkennung von eventuell aufgetretenen Datenfehlern (z.B. durch Quersummenbildung). In der spielerischen Praxis stößt man insbesondere bei DOSen darauf, wenn diese beim Installieren eines neuen Games den berüchtigten „Checksum Error" auswerfen.

PS/2: eine spezielle Generation von IBM-PCs, die 1987 erstmalig am Markt erschien und eigentlich durch bessere Leistungen die vielen No-name-Konkurrenten aus dem Felde schlagen sollte. Folglich wurden PS/2-Rechner seinerzeit mit Microchannel-Architektur ausgeliefert, die dem AT-Bus deutlich überlegen war, und auch der VGA-Standard kam über diese Compis auf die PC-Welt. Doch mußte IBM erkennen, daß nicht allein Qualität, sondern vor allem auch der Verbreitungsgrad über die Chancen eines Produkts entscheidet...

Pseudobefehl: ist nicht etwa ein Befehl aus dem nachstehenden Pseudocode, sondern ganz einfach eine Anweisung an Compiler bzw. Assembler (die NICHT in die Maschinensprache mitübersetzt wird), dieses oder jenes zu tun.

Pseudocode: simpel gesagt eine Quasi-Programmiersprache, mit der ein Programm erst mal relativ einfach „ins Unreine" entwickelt werden kann – auch Klartext-Kommentare sind möglich. Ein Precompiler verarbeitet den Stoff dann zu einem „echten" Programm, das wiederum vom Compiler in Maschinensprache umgewandelt wird.

Pseudonym: sagt man zu einem Künstler- oder Decknamen. So was war und ist gerade in der Szene verbreitet, etwa als Tarnung für illegale Ra..., äh, Rabattkopierer.

Pseudopodien: wissenschaftlicher Ausdruck für die Tentakel, in denen die schieläugigen Alien-Amöben von Ost-Andromeda ihre Laserstrahler halten.

Public Domain: wörtlich übersetzt würde der Begriff wohl „öffentliches Gut" heißen – gemeint sind Programme, die frei kopiert und weitergegeben werden dürfen. PD sollte nicht mit der am PC sehr verbreiteten Shareware verwechselt werden; hier bekommt man eine eingeschränkte Version des Programms, das man, wenn man es denn dauerhaft nutzen will, beim Hersteller registrieren lassen muß (was de facto einem Kauf gleichkommt). Dafür erhält man dann eine Vollversion mit allen Schikanen.

Puffer: Zu den großen Erzübeln dieser Welt gehört es ja bekanntlich, daß die verschiedenen Bausteine eines Rechners (von den Peripheriegeräten ganz zu schweigen) oftmals über abweichende Arbeitsgeschwindigkeiten verfügen. In der Praxis hieße das, daß der Compi immer nur so schnell wie sein langsamstes Teil sein könnte – wenn nicht eines schönen Mittwochs ein inzwischen längst vergessener Daniel Düsentrieb den Puffer erfunden hätte. Seitdem werden Zwischenspeicher eingerichtet, in die der Hauptprozessor beispielsweise einen auszudruckenden Text hineinwerfen kann und dann sofort wieder zur Verfügung steht, während sich der langsame Drucker peu à peu im Puffer bedient.

Pull Down Menü: Schon mal diese Kopfzeile bei Textverarbeitungen oder Spielen gesehen, die allerlei thematisch geordnete Befehle nach unten rollt, wenn sie angeklickt wird? Na also.

Pulswahlverfahren: hat mit dem Telefon zu tun. Die hierzulande eher gebräuchliche Pulsiererei überträgt die Zahlen als Gruppen gleichartiger Signale. Die Sieben erfordert dabei immerhin sieben solcher Impulse hintereinander, was nicht eben eine zeitsparende Angelegenheit ist. Die Amis haben das schon längst gemerkt und verwenden statt dessen das sogenannte Frequenzwahlverfahren („Touch Tone Dial"), bei dem jeder Ziffer ein bestimmter Piepser zugeordnet ist. Bei uns ist dieses System gerade im Kommen.

Punkt: Da wir nicht unbedingt in einen Rechtschreib-Duden mutieren wollen, sei hier nur des Wortes unbekannteste Bedeutung erläutert. Ein Punkt entspricht nämlich einem Zwölftel Cicero oder 0,375 mm! Die eigenbrötlerischen Briten glauben freilich daran, daß ein Punkt nur etwa 0,35277 mm seien, punktum. Tja, und bevor Eure Nase jetzt in ein Fragezeichen mutiert (was wir auch nicht wollen), verraten wir noch schnell, daß berufliche Typographen darunter die Buchstabenhöhe bei Druckschriften verstehen. Eine teutonische 10-Punkt-Schrift ist also 3,75 mm hoch, capito?

Punktbefehl: eine Art Steuerzeichen, mit dem manche Textverarbeitungen den Beginn von Absätzen kennzeichnen.

Punktediagramm: Das ist nun wirklich einfach – bei diesem Diagramm sind die einzelnen eingetragenen Werte (Punkte) halt nicht durch Linien bzw. Kurven miteinander verbunden.

Punkt vor Strich: Zum Schluß noch ein bißchen Mathe? Okay, damit Euer Lehrer (Leerer?) mit uns zufrieden ist. Diese Regel sollte jeder kennen, dem schon mal die vier Grundrechenarten untergekommen sind: Zuerst wird multipliziert bzw. dividiert, danach erst addiert oder subtrahiert. Es sei denn, da wäre irgendwo noch eine Klammer in der Formel, aber so was wollen wir Euch heute wirklich nicht mehr zumuten...

Joysoft

STROMAUSFALL

Bisher haben wir hier ja stets vollständige Games vorgestellt, doch gerade bei den Rollenspielen klaffen da mittlerweile unverzeihliche Lücken in Form von neuen Abenteuermodulen, Ergänzungsbänden und Quellenbüchern – Platz für den Lückenbüß… äh, Lückenfüller!

Der langen Einleitung kurzer Sinn: Heute widmen sich unsere stromlosen Seiten fünf aktuellen „Data-Books" zu drei populären SF-Rollenspielsystemen, was ja gerade zu dieser Jahreszeit Sinn macht. Wann hat man schon mehr Zeit, sich (mal wieder) eingehend mit einem Rolli zu beschäftigen, als während dieser langen, dunklen Adventsnächte? Eröffnen wir den Reigen mit Erweiterungen zu einem passenderweise recht düsteren Szenario, nämlich…

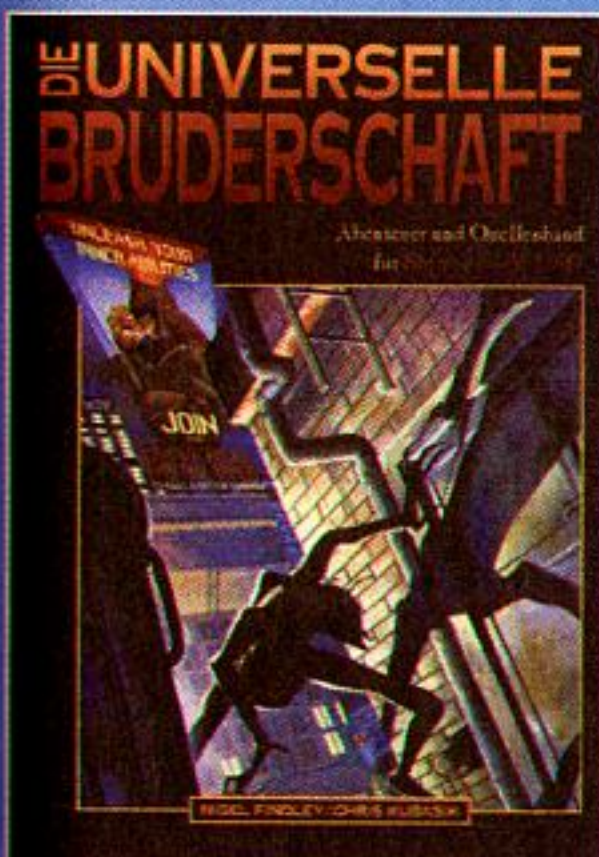
KULT

Auf nahezu 100 schaurig-schönen Seiten bietet das in Pappe gebundene **Kult/E.S.** drei Instant-Abenteuer, die keineswegs von Pappe sind: „Eine Nacht in New York", „Die Tochter der Schakale" und „Die Straße zur Hölle" zeigen den Big Apple von seiner wurmstichigen Seite, nämlich der, wo es von Massenmördern, Vampiren und noch ungemütlicheren Gesellen nur so wimmelt. Die Initialen E.S. stehen dabei für die Regisseurin Elizabeth Seymour, deren Verwandlung in einen Racheengel alle drei Episoden miteinander verbindet. Somit läßt sich die Trilogie auch prima als zusammenhängende Kampagne spielen, und was an speziellen Hintergrundinfos zu New York im allgemeinen Regelwerk fehlen mag, wird dabei in zwei einleitenden Kapiteln nachgeliefert. Last but not least soll auch das **Kult Special Nr.1** nicht unerwähnt bleiben, ein 16seitiges Faltblatt, das mit dem „Erforscher des Okkulten" einen ganz neuen Charakter einführt. Dazu gesellen sich ein Mini-Abenteuer („Die Auktion"), ein Riesenposter sowie sonstige Specials aller Art.

SHADOWRUN

Unter den Spielsystemen mit No-Future-Hintergrund warten aber auch die zusätzlich in Romanform bekannten Cyberpunk-Schattenläufer mit zwei Novitäten auf. Die erste davon ist **Die Universelle Bruderschaft**, welche genau wie das oben genannte „Kult-Ereignis" eine Mischform aus Abenteuermodul und Quellenband darstellt. Auf den ersten 50 Seiten des Bandes wird die Fertig-Story „Missing Blood" verhandelt, der 65seitige Rest besteht aus Handouts und Hintergrundinfos zur titelgebenden Bruderschaft. Diese karitative Organisation mit gefleckter Weste dürfte Kennern der Seattler Szene von anno 2050

ja ebenso vertraut sein wie die Renraku-Arcologie, in der das verlorene Blut zu fließen beginnt. Im Verlauf der gruseligen Geschichte schält sich dann bald heraus, daß man es hier mit irregeleiteten Insektenschamanen und ihrer Brut zu tun bekommt…

Und wenn selbst die Krabbler für sich allein nicht genug Gänsehaut erzeugen, dann bietet **Brennpunkte** noch stärkeren Tobak anderer Art – schließlich sprach ein anonymer Straßensamurai des nächsten Jahrhunderts nicht umsonst die weisen Worte: „Ziemlich egal, wo du deinen Run durchziehst. Hauptsache, du hast einen Plan davon!" Eben, und deshalb enthält dieses Faltblatt auch acht hübsch farbige Grundrisse von einschlägigen Etablissements im DIN-A3-Format, welche viel Raum für dunkelste Phantasien bieten. Doch, die schäbigen Lagerhäuser und U-Bahn-Waggons voller kreischender Passagiere, die Parks oder anrüchigen Nightclubs sind für Spielleiter wahrlich ein gefundenes Fressen!

DIE UNIVERSELLE BRUDERSCHAFT

STAR WARS

Zum Schluß kehren wir nochmals zurück in die Zukunft, allerdings in eine ganz andere: Im Multiversum von „Star Wars" sind ja von jeher eher die intergalaktischen Saubermänner daheim, was natürlich auch für das fast noch ofenfrische Rollenspiel zum großen Sternenkrieg gilt. Wer diesbezüglich noch ein paar Anregungen braucht, holt sie sich nun aus dem 50seitigen **Spielleiterset** in Pappbindung und thematisch passendem Strahleweiß. Als Herr über Weltraum-Schmuggler oder Prinzessinnenretter ergeht man sich dabei in allerlei wichtigen Tabellen und grundsätzlichen Überlegungen zum Thema „Wie entwickle ich eine aufregende Geschichte?". Die vielen grob skizzierten Themenvorschläge nehmen auch der anspruchsvollsten Party den Schrecken, denn in der fein nach Genres geordneten Ideenkiste findet der Spielleiter aus dem Stand die passenden Denkanstöße zu Entdecker-, Alien- oder Krimi-Abenteuern.

SPIELLEITERSET

KRIEG DER STERNE

DENKANSTOSS GEFÄLLIG?

Wer also die Sternen-Fundgrube, die Abrechnung mit der Bruderschaft (samt Grundriß-Mappe) oder den Führer durchs New Yorker Nachtleben gern sein eigen nennen möchte, der sollte mal in aller Ruhe über folgende Fragen nachdenken: Wie heißt Lovecrafts Monstergott mit dem unaussprechlichen Namen, dem auch ein bekanntes Pen & Paper-System gewidmet ist? Welcher Autor schrieb die drei in Deutschland handelnden Shadowrun-Romane? Wer ist Luke Skywalkers Vater? Wer wenigstens eine richtige Antwort weiß und sie nebst lesbarem Absender auf ein an uns adressiertes Postkärtchen malt, hat mal wieder die Chance, eines der Rezensionsexemplare zu gewinnen. Letztes Mal wollten wir in dem Zusammenhang „Heyne" und „Wookie" von Euch hören, und unsere Adresse ist von schier universaler Gültigkeit. Hier kommt sie schon… (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Kult/E.S. & Kult Special

Spielmaterial: 75%
Spielregeln: 77%
Spielreiz: 79%
Schwierigkeit: Für Könner
Preise: ca. 29,– DM (Kult/E.S.) bzw. ca. 5,– DM (Kult Special)
Bezug: Mario Truant Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz

Bruderschaft & Brennpunkte

Spielmaterial: 79%
Spielregeln: 82%
Spielreiz: 85%
Schwierigkeit: Für Geübte
Preise: ca. 39,– DM (Bruderschaft) bzw. ca. 36,– DM (Brennpunkte)
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath

Spielleiterset

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 83%
Spielreiz: 83%
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 24,– DM
Bezug: Welt der Spiele
Am Martinszehnten 5
60437 Frankfurt

Wer unseren Stand auf der Computer '94 in Köln besucht hat, konnte sich mit eigenen Augen überzeugen, wie weit wir der Zeit voraus sind: Dort war unsere erste Neuvorstellung für heute nämlich bereits live zu erleben!

CRUIS'N USA

Der Konkurrenzkampf zwischen den Giganten Sega und Nintendo steht dem Duell Schumacher vs. Hill nicht nach: Kaum sicherte sich Segas „Daytona" den WM-Titel unter den Automatenflitzern, kommen auch schon Midway/Nintendo angebraust und zeigen der Konkurrenz, wo das Gaspedal sitzt. Hier geht es um Firmenprestige und Marktanteile gleichermaßen, denn sowohl „Daytona" als auch Cruis'n USA sollen mit 1:1-Umsetzungen zu Vorzeigetiteln der nächsten Konsolengeneration werden.

Also begnügten sich die Automobilisten von Nintendo auch nicht mit einer Sonntagsfahrt durch drei verträumte Käffer, sondern setzten gleich eine komplette Küste-zu-Küste-Durchquerung der USA auf den Ausflugsplan. Die Tour beginnt im sonnigen Kalifornien, danach rauscht man auf den Freeways zum Grand Canyon, bringt die Wüste Arizonas hinter sich und kommt nach vielen staubigen Meilen erst angesichts des Atlantiks wieder zum Stehen. Dabei sind diverse Landschaften und Schwierigkeitsgrade, vier fahrbare Untersätze vom Boliden bis zum Oldtimer, Automatik- und Schaltgetriebe sowie drei Grafikansichten (Cockpit, Verfolgerperspektive und Begleithubschrauber) anwählbar. Schwer zu sagen, was nun wirklich das Beeindruckendste an dem knubbeligen Standgerät ist – die beunruhigend realistischen Bewegungen des Lenkrads, das rasante Gameplay oder doch die geniale 3D-Optik mit Polygon-Texturemapping? Fest steht jedenfalls, daß das Midway/Nintendo-Team mit diesem Automaten wieder die Kühlerhaube vorn hat!

T-MEK

Noch kräftiger durchgeschüttelt wird man auf dem Doppelsitz von M-TEK, Ataris futuristischer 3D-Ballerei für bis zu sechs Menschheitsretter – falls der Spielhallenbesitzer die drei erforderlichen Geräte aufstellt. Die dann mögliche Teamarbeit (ansonsten kann man maximal zu zweit in die Schlacht ziehen) ist auch der eigentliche Clou der Angelegenheit, während das Gameplay selbst eher altbewährten Mustern folgt: Böse Kampfroboter haben sich in unserem Sonnensystems breitgemacht und wollen Mutter Erde zerstören; zur Verteidigung steht ein halbes Dutzend Raumschiffe mit unterschiedlicher Bewaffnung bereit. Tja, und dann stürzt man sich eben auf eins der sechs angebotenen Szenarien (Eiswelt, Kraterlandschaft etc.) und killt fleißig Kampfrobbis. So wahnsinnig originell ist das zwar nicht, aber für eine Weile schon ganz lustig, zumal die Grafik und der Quadrophonie-Sound nicht von den schlechtesten Eltern sind.

PRIMAL RAGE

Und nochmals Atari, bloß diesmal schreiten wir auf der Zeitachse nicht vorwärts, sondern kriechen ganz weit zurück: Für unsere steinzeitlichen Vorfahren war es angeblich ein Spaß, Riesenaffen und Saurier in einer Art Gladiatorenkampf gegeneinander antreten zu lassen. Bis zu zwei Spieler dürfen hier per Vier-Button-Steuerung die bissigen Viecher kommandieren, insgesamt sieben Stück warten im Digi-Käfig auf ihren Einsatz. Die „Jurassic-Fighter" überzeugen vor allem durch die ungemein plastische Darstellung; um diesen Effekt zu erreichen, wurden die einzelnen Spielfiguren erst in mühevoller Kleinarbeit modelliert und anschließend Bild für Bild bzw. Animation für Animation abfotografiert. Das verhalf den putzigen Tierchen im Ergebnis zu 70 Kampfpositionen, dazu kommen noch ein paar geheime Special Moves. Mag sich der Tierschützer auch mit Grausen abwenden, Kämpfernaturen, die es langsam satt haben, den Mörtel von der Straße zu kratzen, werden von der tierischen Abwechslung gewiß begeistert sein!

GUNS N'ROSES

Romeo is bleeding, aber Axl flippert erst mal 'ne Runde: Data East hat der rosigsten Rockband der Welt ihr eigenes Pinup-Gerät vor die lädierte Hoteltür gestellt. Oder war's doch irgendwie anders? Egal, schließlich hat der Kasten nicht nur spielerisch einiges drauf, sondern auch neun der größten Gunners-Hits plus diverses, bis dato unveröffentlichtes Songmaterial eingebaut. Und weil selbst in der Spielhalle haufenweise Kunstbanausen rumhängen, dröhnt der Stoff hier nicht aus standesgemäßen Lautkreischern, sondern via Kopfhörer direkt in die Gehörgänge…

An sonstigen Wichtigkeiten sind eine voll lebensechte Schlange an der linken Tischkante und zwei liebevoll gestaltete Abschußvorrichtungen zu vermelden: Auf der einen Seite wartet eine Rose auf die Kugel, auf der anderen ein astreiner Colt. Das übrige Design ist genau so, wie man sich einen Flipper vorstellt – bunt, schrill, mit viel nettem Kleinkram aufgewertet und völlig korrekt in der Handhabung.

CORVETTE

Zum Schluß noch ein Tip für Autofahrer: Schmeißt Eure Klapperkiste auf den Müll, Bally/Williams bietet Euch ein brandheißes Ersatzfahrzeug mit einem 280 PS starken 5,7-Liter-V8-Turboaggregat! Allein schon der erstaunlich lebensnahe Sound ließe dabei eine Interkontinentalrakete vor Neid erblassen, doch das ausgefeilte Gameplay ist ebenfalls nicht verkehrt:

Im Mittelpunkt des Geschehens steht der röhrende V8-Block, welcher Multibälle über das Board feuert. Wer seine Kugel(n) geschickt durch all die Pipelines, Loops und Tunnels flitzen läßt, macht Bekanntschaft mit schönen Corvette-Fahrerinnen und sammelt ordentlich Punkte. Witzig ist nicht nur der Tacho auf dem Display, sondern auch das eingebaute Kopf-an-Kopf-Rennen (Spieler gegen Computer) von kleinen Miniatur-Corvettes. Einsteigen, anwerfen und abschnallen kann man da nur sagen! (Manuel Semino)

DAS NEUE JAHR BEGINNT MIT DEM NEUEN JOKER: AM 30. DEZEMBER

Daß wir in der **NEUJAHRS-AUSGABE** einen ganzen Schwung prächtiger Test-Raketen steigen lassen, ist klar – hier eine kleine Vorauswahl: Da wird **DER KÖNIG DER LÖWEN** über die Plattformen stolzieren, **JUNGLE STRIKE** den Amigascreen heimsuchen und **POWER DRIVE** über Iso-Strecken flitzen. Auf Abenteurer wartet die Jagd nach dem **DRAGONSTONE**, auf Metzger der „Duum"-Klon **G 2** und auf Raufbolde ein erster Vorbericht zu **SUPER STREET FIGHTER II** am Amiga!

Dazu können wir Euch vielversprechende Previews (wie etwa das zum abgedrehten Erotik-Adventure **BIING**) versprechen, feine Preisausschreiben, nicht minder feine Lösungshilfen und natürlich ein paar ganz spezielle Specials wie z.B. die **IN/OUT-LISTE 95** oder den User Club zum **BILDTELEFON VIA MODEM: DAS AVIS-SYSTEM**. Und last but not least wird selbstnuschelnd auch ein neuer **AMIGA CD-JOKER** für die Schillerfreunde nicht fehlen.

Was jetzt noch fehlt, das seid Ihr – nämlich ab 30. Dezember am Kiosk. Und wenn Ihr noch ein paar Tage eher Silvester feiern wollt, dann raten wir zum Joker-Abo. Oder wollt Ihr am (Jahres-) Ende etwa gar kein Geld sparen und gar keine Top-Prämie einsacken?!

BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS

RISE
OF THE ROBOTS
MIRAGE
TIME WARNER
INTERACTIVE

pinball illusions